COMMUNICATION ENTHUSIASM SINCERITY TV GAME & PC GAME MAGAZINE FOR FANS

# TV&PC GAME

7
2002年7月号

# 电子游戏与电脑游戏

WWW.NEWTYPE.COM.CN




ISSN 1005 250X
07 >
9 771005 250004

100% TOP INFORMATION OF TV GAME FOR FANS

封面主题

## 死或生之沙滩排球

| | |
|---|---|
| ▶机种:XBOX | ▶厂商:TECMO |
| ▶类型:体育 | ▶发售日:秋季预定 |

故事发生在《死或生 3》的战斗结束后，黑人格斗家 Zark 在赌场大捞了一笔，他用赚来的赌金买了个热带小岛邀请诸位美少女格斗家前来渡假，并"顺便"举办了一场清凉火辣的沙滩排球比赛，玩家们也因此而大大沾光，可以在沙滩、大海和众多 mm 的陪伴下度过炎夏。

鼻血警告：一经推出便以性感造型震惊游戏业并迷倒大批玩家的"DOA"今次变本加利，全部 mm 泳装登场，挑战玩家眼球对美好事物的承受能力极限，请大家在进行游戏的同时作好鼻血狂喷的准备。







# DEAD OR ALIVE

## XTREME BEACH VOLLEYBALL









Beach

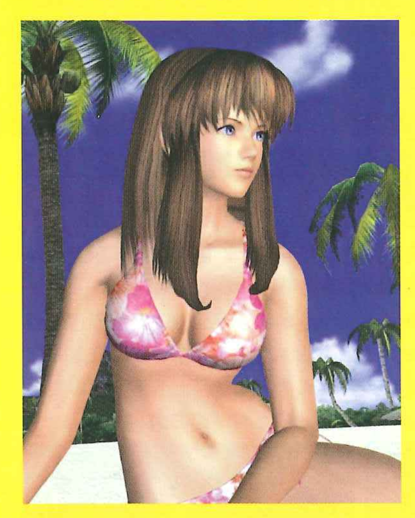
Volleyball




电子游戏与电脑游戏
科学时代
2002.7
鸣谢:北京网易公司
■统一刊号:ISSN1005-250X
CN46-1039/G3
定价:8.60元

科学时代 2002.7 期

（总第 104 期）下半月版




| | |
|---|---|
| 主办单位 | 海南省科技咨询服务中心 |
| 出版 | 科学时代杂志社 |
| 编辑 | 科学时代杂志社编辑部 |
| 社长兼总编辑 | 陈日岷 |
| 副总编辑 | 张立新 肖滏龙 陈松南 李晓军 |
| 执行主编 | 冠 文 |
| 执行副主编 | 陈振宇 |
| 责任编辑 | 孔 良 |
| 美术编辑 | 陈振宇 |
| 国际标准刊号 | ISSN1005－250X |
| 国内统一刊号 | CN46－1039/G3 |
| 国内总发行 | 济南市邮政局 |
| 订阅出售 | 全国各地邮局（所） |
| 邮发代号 | 24－165 |
| 出版日期 | 2002 年 7 月 15 日 |
| 印刷 | 中国人民解放军第七二一三工厂 |
| 广告许可证 | 琼工商广字 04 号 |
| 电子邮件信箱 | tvgamepcgame@263.net |
| 总编辑室 | 0898－65349204 |
| 社址 | 海南省海口市公园路 3 号明星大厦 403 室 |
| 邮政编码 | 570203 |
| 广告发行部 | 0531－7902989 0898－66745593 |
| 读者热线 | 0531－7902989 |
| 邮购地址 | 济南市纬九路邮政投递分局 008028 信箱 |
| 邮编 | 250021 |
| 定价 | 8.60 |


# contents

2002.7 PC&TV GAME

## 新作直击

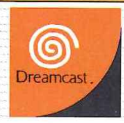


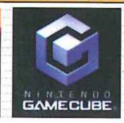
## 超攻略道场



## 火热栏目倾情奉献



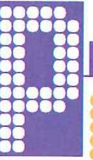







ARCADE GAME





# PlayStation 2

责编/惊寂

## SOFTWARE 全中文化的《GT》赛车

一款为中文玩家量身打造的全新《GT》赛车，将在7月25日领先驶入亚洲！它就是由知名制作人山内一典监督的《G. T. Concept 2002 东京——日内瓦》。它新加入30余款在“2002日内瓦车展”上亮相的新车，配上全中文说明界面，玩家可轻易了解各车型、跑道的特性，可以全身心的投入享受身临其境的呼啸快感。这款游戏将不会在日本国内发行。











## SOFTWARE 天诛三度降临

承袭了自一代以来的诡秘气氛和血腥写实，并加入了即时的天候变化以及闪电效果等诸多新元素，Activision 公司在 E3 展上正式宣告新一代《天诛》降临，惊动四座。玩家将再度化身东忍流忍者力丸，在更加华丽的舞台与广大场景间如风来去，尽情体验暗杀工作的刺激与危险。







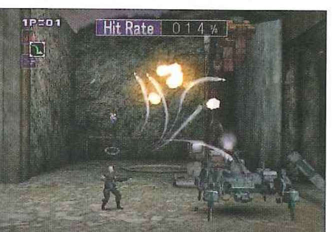


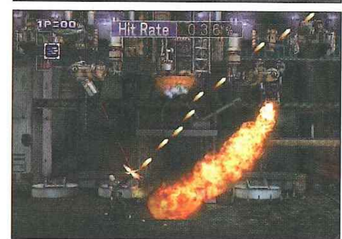
## SOFTWARE《魂斗罗》归来

KONAMI 早期名作，8 位机时代横扫九州的《魂斗罗》在 E3 展上发表了回归宣言，而且是横跨 PS2 与 NGC 两大平台的双箭头攻势。

这款名为《魂斗罗：Shattered Soldier》的游戏是全 3D 多边形构成画面，有了强大的硬件机能支持，战斗画面更加火爆眩目，但玩法却还是采取了最原始的横版卷轴模式，真是令人感动只是不知道“上上下下左右左右BA”这著名的万能指令是否也会随着《魂斗罗》之名一起归来（笑）。



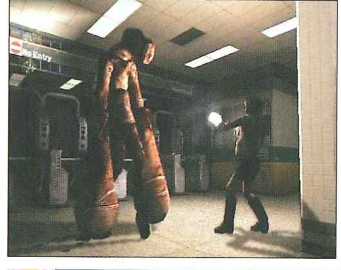




## SOFTWARE《寂静岭 3》悄然耸起

KONAMI 恐怖游戏经典《寂静岭 2》分别在 PS2 / XBOX 上发售后好评如潮，KONAMI 乘热打铁于 E3 展上公开了该系列第三作的画面。

看着这一组还飘着热气的画面，光影表现、贴图，以及怪物的 3D 模型建构的非常细致，恐怖气息更形浓厚，大期待中！





## SOFTWARE 超巨人 VAVEL 诞生

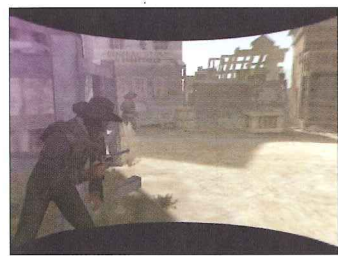
以近未来为舞台，玩家操纵着全长 40M 的超巨大格斗决战型机械人，与正体不明的敌人展开连场“画面都会为之晃动的壮绝击灭战！！”，这款震撼力十足的游戏就是 ENIX 最新开发的 3D A. AVG《GIGANTIC DRIVE》。游戏的世界观十分壮大，玩家要同时代入三位主角的世界，透过他们紧密的关系解析复杂剧情。虽然是超级系的机械人游戏，操纵上却意外的真实。以步行为例，机械人并非按十字键或 ANALOG 操作，而是交替地按 L1、R1 来行动，原理相当于机械人的左右脚一般。虽然是富有创意的设定，但初次游戏时却必须花些时间来熟悉，是对玩家耐心的考验呢。

游戏预计 8 月 22 日发售。

## SOFTWARE 枪手·手枪

CAPCOM 在 E3 展公布多款 PS2 新作，这款《血铳》(Red Dead Revolver)就在毫无预警的情况下对玩家扣下了扳机。

游戏设定在美国西部拓荒时代，玩家扮演传说中的神枪手，凭着手中双枪打击鱼肉乡里的恶党，然后在美人依依不舍的目光伴送下，纵马朝着夕阳奔驰离去……

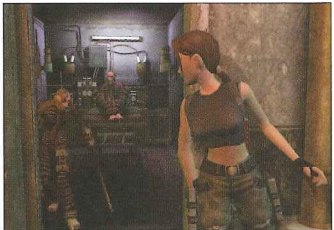


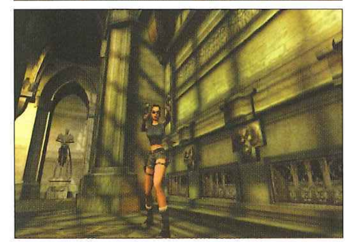
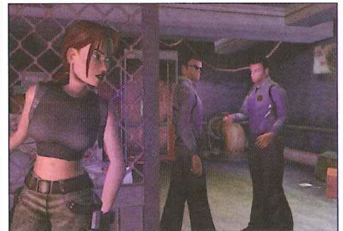

## SOFTWARE 黑夜中，天使降临

英国 EIDOS 公司 E3 展主力大作，就是这款 PS2 家用机独占版本的《古墓丽影：黑夜天使》。

游戏中玩家首次有机会操纵劳拉以外的角色，从一个新的角度去感受劳拉的魅力，这位与劳拉携手冲击黑暗的男子名为库拉迪斯(KURTIS)。玩家能够交换操纵这两位男女主角进行游戏。

一位新主角的加入，同时带来的还有新的人际互动与冲突，这一代《古墓》剧情内容比起以往更加丰富多变，RPG 要素得以大幅增强。



## SOFTWARE 彪悍飞车《Stuntman》

Infogrames 公司在 E3 展，展示了他们开发中的火爆赛车游戏《Stuntman》，与一般修辞用“火爆”不同，这款游戏实实在在的充满了爆炸与火焰－－因为它是一款特技飞车游戏。

玩家在游戏中是一名特技飞车演员，依照导演的指示演出各种夸张的飞车特技，从小成本电影的公路暴走到好莱坞大制作的高空爆破，让你飙出个心跳二百。你还可以搜集游戏过程中的飞车镜头，在以后重播回味。

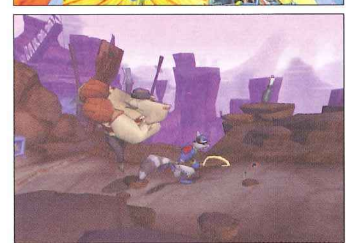




## SOFTWARE E3 上的黑马

多层次的色彩，精细的人物轮廓线，营造出手绘般的超细腻 3D 卡通风格。姑且不论其它，光凭这一组游戏执行画面，PS2 版《Sly Cooper and the Thievius Raccoonus》已有足够资格睥睨群雄，称其为 E3 展上最神秘的黑马确不为过。



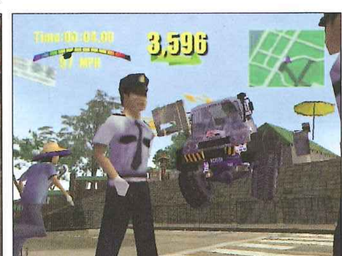



## SOFTWARE 暴走、暴走、大暴走

Activision 公司一个动念，原本预计在 XBOX 上横冲直撞一番的疯狂赛车《Double－S. T. E. A. L》径直冲上 PS2 的舞台。

这是款火爆刺激的赛车游戏，玩家将扮演“爆烈女警二人组”与“贫穷间谍二人组”，在一座具有香港风味的假想都市展开破坏性的疯狂大飙车。依据任务不同，玩家操纵的破坏车具也不尽相同，从警车、卡车、巴士一直到坦克都可以开上大街横冲直撞。



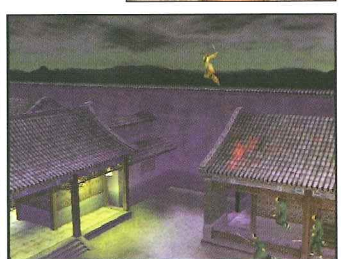



## SOFTWARE《卧虎藏龙》形踪初现

根据奥斯卡金奖大片《卧虎藏龙》改编的PS2动作游戏，由日本元气公司负责开发。

李慕白、俞秀莲、罗小虎、玉娇龙等将在新的舞台上再展英姿，向新的观众演绎他们的生死缠绵、恩怨情仇。







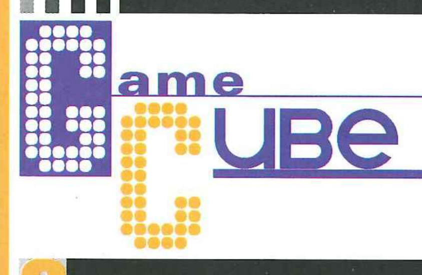








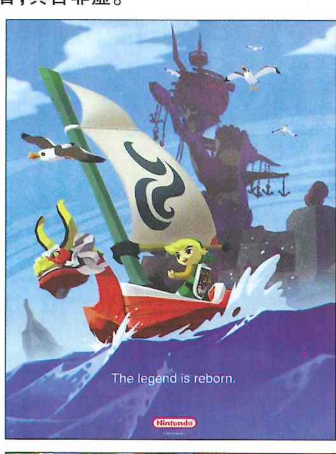

ARCADE GAME




## SOFTWARE 塞尔达传说挑战迪斯尼神话

任天堂这次 E3 展最强武器，莫过于马里奥之父宫本茂全力开发中的《塞尔达传说》了，任天堂甚至信心十足的放言《塞尔达传说》将撼动迪斯尼的动画王国，就公开的画面与影片来看，其言非虚。

如果不加以说明，大家能够想像这些画面是即时演算出来的么？林克活灵活现的表情、柔软利落的身手、2D 动画质感的烟雾与爆炸光影，这一切都像是在放映一部高水准的 2D 动画电影，而非一款由玩家操纵的游戏。正是这样的“柔软动作”，让《塞尔达传说》创造了 3D 游戏的新标尺。另外，任天堂也证实了 NGC－GBA《塞尔达传说》能连线互动的消息，二者虽然彼此独立，但部分资料能够彼此互换，可能是一些秘密的宝物，甚至隐藏剧情关卡。









## SOFTWARE 瓦利奥也来了

马里奥的最大对手——死要钱的瓦利奥在 E3 展上吸引了大量的观众，看来大有取代马里奥成为任天堂当家男主角的趋势。

为了筹备足够的活动资金，瓦利奥又一次闯进游戏世界中大肆搜刮宝石金币，真是个执着的家伙！此次游戏的动作性和画面都经过了大幅度的强化，NGC 优秀的机能得以充分体现。







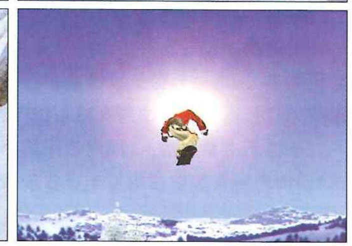

## SOFTWARE 在阳光下跃动

任天堂的当家男主角马里奥在 E3 展上大出风头。《阳光马里奥》中，马里奥顶着南国小岛的耀眼阳光，背着喷水机，精力旺盛地在岛上逡巡，帮助清洁被无聊人士污染的美丽风景，并誓言揪出幕后的犯人。此外，据说马里奥的对手是一个和自己长得一模一样的家伙！

## SOFTWARE 1080：白色风暴袭来

在这次 E3 展，任天堂公布了大受好评的滑雪游戏《1080》的最新续作《1080 白色风暴》的画面。群青的天空、飞扬的白雪与人物矫健的动作相映得彰，所谓华丽的演出就是这种效果了！



## SOFTWARE 我的征途是星辰大海

壮丽火爆的宇宙射击战，险象环生的秘境行星探索，100 小时以上的狂野冒险，这就是“星际火狐”写在 NGC 上的生存实录。

这款由英国 RARE 公司开发的 E3 展重头游戏，用到不少最新的 3D 技术，就已经公布的画面看，最值得称道的就是主角 FOX 终于有了一身与其名号相称的蓬松毛皮！







## SOFTWARE《银河战士》转型出击

在红白机与超任时代大受好评的经典 2D 动作游戏《银河战士》，在 NGC 上一反常态的改为 3D 第一视角动作射击游戏。E3 展上公开的游戏画面水准不俗，就不知道玩家能否接受这种变化了。






## SOFTWARE 神秘的《Giftpia》

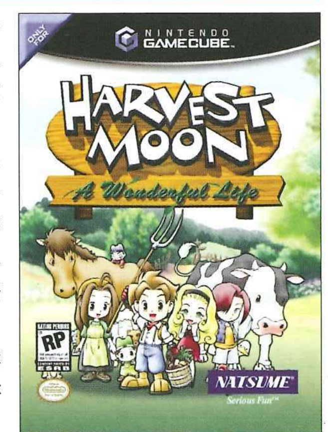
日本 SKIP 公司在 E3 展上公布了一款神秘 NGC 新作《Giftpia》，是一款结合众多元素的 RPG，不过除了二张游戏图片，就再没有更详细的资料了，期待之后的展日会有追加消息吧！！




就公布画面看，是正成为话题的 3D 卡通风格，气氛也营造的十分趣致可爱，应该是款游戏性突出，并可以让全家参予的作品。

## SOFTWARE 来庆祝《收获祭》吧！

日本 Natsume 公司，日前宣布将开发一款 NGC 游戏《收获祭：精采人生》(Harvest Moon: A Wonderful Life)，这是款风格可爱的 RPG 类型游戏。



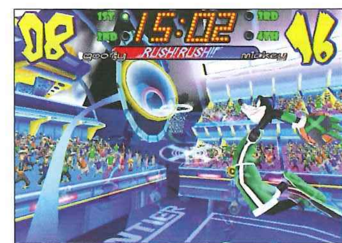

从题图上看，爽朗正直的男主角、表情温柔的女主角、可爱满点的小 BABY，这还正常，可是加上那有点矫柔作态的金发小姐和留着不羁红发的男二号……看来玩家追求美满人生的道路不太好走喔。

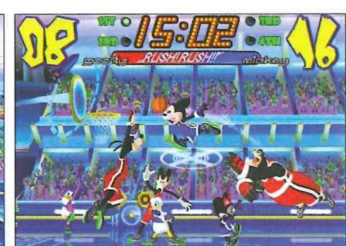
面对人生中的起伏涨落、因缘际会，玩家可要调整好心态去把握喔。游戏预计 2003 年中推出。

## SOFTWARE 米老鼠的空中大灌篮

KONAMI 自宣布和迪斯尼合作，将接连推出数款以迪斯尼卡通明星为主题的运动游戏。现在大家看到的，就是《迪斯尼篮球》的游戏画面。

能够操纵米老鼠、唐老鸭、高飞狗……这些大明星来一场激烈的篮球竞技固然开心，但看着笑口常开的他们突然亮出恶狠狠的表情扣出重磅炮弹，实在有点……认知失调。






## EVENT 谁来帮忙寻找《PSO 卡片》小玩偶？

Sonic Team 在 E3 展透过任天堂摊位上的 NGC 液晶屏幕，展出一款基于《梦幻之星 Online》开发的神秘《PSO 卡片战》游戏，并在 NGC 主机下方摆出几个人物造型玩偶，没想到这些玩偶竟从会场中神秘失踪，有谁能帮 Sonic Team 把它们找出来吗？




# XBOX Microsoft

## SOFTWARE 首款华人制作的 XBOX 游戏

台湾乐陞科技将于今年八月于日本正式推出第一款 XBOX 游戏《异界 Ex－Chaser》，由于这是少数能支持四人同时对战的动作 RPG，并可以增强周边操纵器等需求，因此受到日本微软的极大重视。

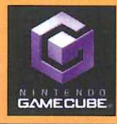
《异界 Ex－Chaser》利用了乐陞科技第一代跨平台 3D 引擎 XPEngine 1 进行开发，在如三度空间分割、3D 角色模型骨骼动作表现、即时 3D 动态光源及阴影表现等技术上表现突出，制作历时一年半。

这款游戏除通过日本 Idea Factory 公司在日本发行外，在此次 E3 展上也引起许多国际重量级发行商的合作兴趣，目前正在与三家美国游戏发行商进行最后条件协商。同时，乐陞科技正在积极投入第二代跨平台游戏引擎的研制，新一代引擎只需花费一个游戏平台版本的开发成本，就可以同时完成数个游戏平台的发行版本，引起了许多游戏厂商的兴趣。













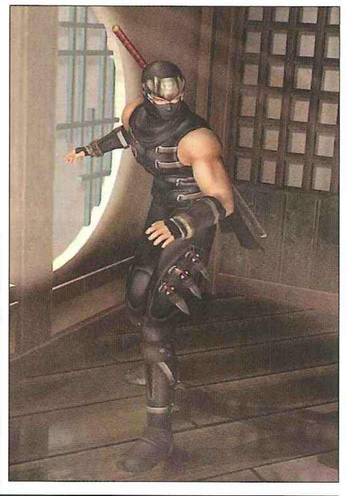




## SOFTWARE 忍者无敌，龙剑再现

E3 展上，以超炫画面与“死或生”中的美女争夺观众的正是同样出自 TECMO 的前辈——浴火新生的《忍者龙剑传》。会场上公开的演示影片，以逼近 CG 动画的水准让观众看得目瞪口呆，很希望 TECMO 能尽快公开更多游戏画面与资料!





## SOFTWARE《真·三国无双 2》新消息

E3 展上，KOEI 宣布将会于今年秋天推出百万大作《真·三国无双 2》XBOX 版，售价 6800 日元。并在现场发放的传单上以文字叙述了 XBOX 版的几项进化：◎更多样的服装，每个武将服装有更多色泽变化；◎发挥 XBOX 硬盘优势，游戏读盘更快；◎更顺滑的 3D 表现，人物动作更流畅；◎更细致的 3D 表现，人物和场景的描绘更加仔细；◎难度调整功能，增添给高手玩家挑战的超难度隐藏模式；◎新加入破关动画浏览功能。

虽然这些都是玩家关注的地方，但可气的是 KOEI 并没有公开 XBOX 版画面，只有请大家静心忍耐，一有后续报导我们便会及时通报！！

## SOFTWARE 敢问路在何方?

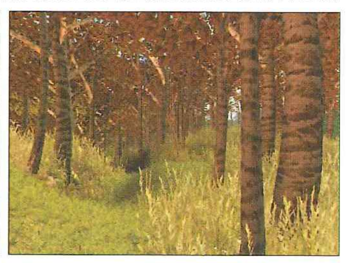
曾创造出《上帝也疯狂》系列、《地下城守护者》系列，以及《黑与白》著称的名制作人 Peter Molyneux 目前正为 XBOX 全力打造最新作品《路在脚下》(Project Ego)。

依据“影响游戏中的世界，而非控制游戏中的世界”这一方向设计的《Project Ego》，是一款角色扮演游戏，与传统 RPG 不同的是，玩家将扮演自己走完从 15 岁到 80 岁这段人生。

在游戏的虚拟世界中，你不可能控制这个世界，但你的人格与力量却会影响这个世界。决定你职业与命运的，是你的行动而不是理想。比如说你选择成为英雄，但你的行动不会受到任何规则的制约，你仍然可以自由的行动，包括杀死某人抢劫他的行头，但当你作出这种行为的同时，你的命运就开始产生微妙的变化，种种细小变化不断的累积修正，直到足够引发质变时，你会发现，这个世界因你而改变了，而你，也将随着世界的改变一步步堕入黑暗的深渊。

游戏中还有一套人物外形属性发展系统，晒多了太阳会变黑，皮肤也会老化成皱，外型也随着年龄增长而改变。常跑步能增强腿肌，老打肉搏战的话胳臂会变粗，至于发型、胡子、刺青、穿着等等改变也尽操你手，最有趣的是身体受到的伤害也会变成疤痕，那可是男子汉的勋章啊(笑)!





## SOFTWARE 华丽的《盲点》

Tremor Entertainment 在 E3 展上公布了他们为 XBOX 开发的第一款独占游戏《The Unseen》。

“看得见吗？”“不，我看不见。”

“大多数人都看不见，但不代表它不存在。”

在我们生活的正常世界的背后，有一个充满邪恶、黑暗与魔力的诡异空间。为了保护世界不受来自黑暗异域的力量侵袭，女巫 Ashen Order 发动她的次元穿梭能力，展开了一场恐怖华丽的异界之旅。





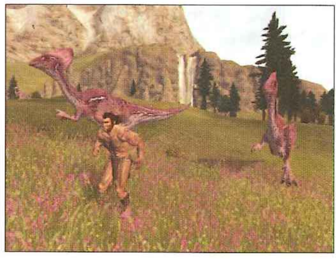
## SOFTWARE 走进《史前时代》

Peter Molyneux 在展出 XBOX 大作《Project Ego》的同时，也公布了另一款秘密开发的超大作《史前时代》。

这款另类 RPG 游戏并没有脱离 Project Ego 一惯的高度自由发展风格。玩家将倒退回史前时代，以一个原始人的身分，在苛酷的自然环境中艰难求生，你所面对的不仅是恐龙恶兽的尖牙利爪，还有不可预测的天灾地变，为了尽可能的延长自己的生命，你要努力的去学习制造工具、捕鱼、狩猎等生存技术，成立家庭，一步步的从茹毛饮血向万物之灵进化，最终完成人类的繁衍。

RPG＋策略＋养成＋模拟＋……等诸多元素的融合，迎合了风头正健的“杂烩”型游戏潮流，再加上崭新的游戏创意，《史前时代》成为 E3 展上的焦点游戏并不让人吃惊。





## SOFTWARE 时间清道夫登场

这是一款特殊的动作冒险游戏，主角 Blinx 是一只帅气的猫，由当初参与 SEGA 名作《索尼克》、《NiGHTS》主角的设计者大岛直人参与制作，





游戏玩法与 XBOX 的硬盘有直接关系。

玩家扮演的主角 Blinx 是时间工厂的员工，负责清除“游戏时间”，手上吸尘器似的工具是抽取时间用的“时间抽取机”，可以抽出游戏进行中的片段，整理存入 XBOX 硬盘。

这样，玩家可以随时倒带回到先前的时间中，重新进行游戏直到满意再把过程录下来，直到剪辑出一部完美的游戏录像，让你能随时与朋友分享辉煌。游戏预计 2002 年冬日美同步推出。

## SOFTWARE 八面威风的《格斗超人》

这次 E3 展，微软又公布了开发中的《格斗超人》(原先代号《Project KX》)新画面，画面表现那是没得说。

这是一场非生即死的战斗，汗滴在空中乱飞、刚猛的步伐将地上的积水溅起，小龙哥(！？)全身肌肉贲起，青筋浮出的“刚”健与衣料的“柔”顺飘逸形成强烈的视觉对比。游戏中还使用了环境贴图令皮衣即时反射周围场景，再加上逼真的光影效果，当得起不同凡响这一赞。

这款游戏由参予 PS2《保镖》的制作人石井精一负责。





## SOFTWARE “刀锋战士”杀入魔盒

为了消灭不断蔓延的吸血鬼势力，人类与吸血鬼的混血儿战士“刀锋”从漫画杀上大屏幕，现在又突入了 GAME 平台。Activision 公司开发中的这款新作预计跨平台推出 PS2 / XBOX / NGC 版本，目前公开的是 XBOX 版画面，游戏和《刀锋战士 II》电影同步推出。





## SOFTWARE 魔盒推动《黑鹰计划》

威名显赫的“三角洲部队”再次行动，为逮捕索马里反抗军头目与解救受困的美军士兵，玩家将在魔盒上展开惨烈战斗。

这款战争动作游戏以美国大片《黑鹰计划》为主题改编，制作公司是以开发战争游戏闻名的 NovaLogic 公司。





## SOFTWARE 滑稽战争《Sgt. Cruise》

欧洲 Titus Software 公司日前公布一款 XBOX 动作游戏，主角是个肌肉夸张的 Q 型太空人，敌人的形象也和恐怖可憎这些负面形容词相去甚远，倒像是小孩子拼凑的玩具军团，不过战斗场面倒是蛮火爆的，只是越打的认真，越显得可爱。





## SOFTWARE 《龙之追寻》正式公布

环球互动公司在 E3 展上，正式对外展示以已故动作巨星李小龙为主题的 3D 动作游戏《李小龙：龙之追寻》。

这款 XBOX 动作游戏，是以李小龙主演的电影为主题，将故事精华集中改编、巧妙串连而成，不但收录齐小龙从影以来各种动作造型，更聘来李小龙嫡传弟子担任动作指导，游戏中的小龙哥动作栩栩如生，神韵十足。游戏玩法简单明快。不过当你面对不断涌来的喽罗时，还是要学着利用身边的高低地形与武器道具避实就虚、以最小的代价给予敌人最大的伤害。









## SOFTWARE 《Tenerezza》无限延期

XBOX 在日本销售低迷，引起软件商的极大不安，或临阵投敌、或驻足观望，好像日本 Aquaplus 公司就表示，他们正在开发的 XBOX 动作游戏《Tenerezza》将无限延期，等到 XBOX 主机普及率达到一定程度再考虑游戏的发行。















# 当月业界动态

## EVENT 女神降临

5月13日，东京涉谷车站出现了藤原纪香的巨大CG。这幅高3米、横9米的超级海报，是为夏季发售的PS2游戏《智慧女神计划》特别制作的。这是款以藤原纪香为模特的动作游戏，也就是藤原纪香主演的游戏。



其实光是打出藤原纪香主演的名头就足以让玩家关注了。为了提高游戏知名度，女主角藤原纪香也是使出了浑身解数，系列广告将会陆续登场。

## EVENT 在夜幕下苏醒的恐怖

在SFC、PS上热卖125万套的恐怖大作《恐怖惊魂夜》被拍成长达2小时的电视剧，帅气男星藤原龙也与青春玉女内山理名合作饰演一对情侣，自助旅游来到一个偏僻的乡村投宿，不料却发生了可怕的无差别杀人事件，恐怖的杀机、对人性的怀疑，向观众传达着一份濒临崩溃的极限恐惧。日本TBS电视网于7月3日21:00开播，请最近要去日本旅游的朋友帮忙录一份吧(笑)。

## EVENT《古墓丽影》电影续集开机

续集名为《古墓丽影：生命之源》，仍将由金奖影后安吉莉娜·茱丽(Angelina Jolie)扮演女主角劳拉，不过对于详细的电影内容与执导导演是谁的质询，派拉蒙电影公司表示目前还不便公开。

电影预计明年夏天上映。

## SOFTWARE《真人快打》全机种制霸

以真实血腥名噪一时的《真人快打：Deadly Alliance》又回来了。这款游戏将推出PC / PS2 / XBOX / NGC / GBA版，预计秋天推出。




游戏采用全新3D引擎开发，画面表现将超越以往任何一作，尤其在皮肤与筋肉的表现上，尽展格斗家的力与美。同时，超真实质感的表现也预示着血腥冲击的强化，胆小的玩家还是小心避开吧！！







## SOFTWARE 战斗在《火焰时代》

在距离现在不远的未来，人类惊醒了沉睡于秘境的上古魔龙，愤怒的龙王率领其眷族向人类展开了大规模的攻击，身为人类精英部队的玩家，要如何将从龙王的怒焰下拯救世界？那就要看是魔龙的皮厚，还是人类的弹头更硬！游戏预计10月推出，有XBOX / PS2 / NGC三个版本。






## SOFTWARE 好小子《VEXX》

美国Acclaim又公布了动作游戏《VEXX》的新画面，这次是NGC版本，该款游戏预计今年10月推出，将会有PS2 / XBOX / NGC三种版本。黑暗阴影Dark Yabu开始威胁少年Vexx居住的Astara世界，为了保卫家园，个头小小但勇气十足的Vexx挺身而出，往来于六大世界，日以继夜的驱逐邪恶。这款游戏支持双人模式，共有18大关，采取即时时间制，夜晚敌人会变多变强。




## SOFTWARE 黑夜中的骑士

比起在阳光下飞天遁地打击邪恶的超人，出没于黑夜，以人类的力量与恶势力搏斗的蝙蝠侠给人予亦正亦邪的边缘英雄印象。在KEMCO公司开发的最新动作游戏《蝙蝠侠：黑暗黎明》(Batman: Dark Tommorow)中，你也将有机会扮演这位永远的黑夜骑士，在充满罪恶的高登市打击邪恶。而你的对手，则是挟着更强势力卷土重来的“小丑”。你能再度从他扭曲的黑手下拯救高登市吗？这款游戏将会有PS2 / XBOX / NGC版本。






## SOFTWARE《黑客帝国》跨平台占领

微软投资 Interplay 总共 500 万美金，取得了包括《黑客帝国》在内的五款游戏优先在 XBOX 推出的权利，还没来得及高兴，这项权利就随着 Infogrames 并购 nterplay 旗下的 Shiny 公司之举化为乌有，备受期待的《黑客帝国》最终决定跨平台进军，共有 PC / PS2 / XBOX / NGC 四个版本，预计明年推出。

## SOFTWARE LucasArts 的红色摇滚

LucasArts 公司在这次 ES 展上公布了一款跨平台动作冒险游戏《RTX Red Rock》，预计明年春天推出，计有 PS2 / NGC 两个版本。

游戏舞台设定在未来的火星，玩家扮演政府秘密部队“Wheeler”成员，奉命前往火星执行任务。游戏共有十大关卡，也支持二人同时游戏。





## SOFTWARE 华丽赛车《ToCA Touring Car》



超逼真的游戏画面，齐全的游戏资料，42 款真实厂商授权的车型、32 条跑道，以及 13 场世界冠军赛的资料，所有这些的组合，便是美国 Codemasters 公司开发的跨平台赛车游戏《TOCA Race Driver》。这款游戏会于 6 月率先推出 PS2 版，而 PC/XBOX 版则随后推出。

## EVENT《FFXI》引发任天堂与 SQUARE 水战

因为老山内引退，任天堂与 SQUARE 关系刚刚呈现解冻势头，又因任天堂新社长岩田聪与老山内对 PS2 网络 RPG《FFXI》的批评，燃起新火。

在任天堂经营说明会上，岩田聪先表示“发展网络游戏的时机未到”，前社长山内溥接着表示这次《FFXI》出货 20～30 万套，实际销售却只有一半，跟以往《FF》系列推出随便都能卖个 200 万套相比差异太大，对日本游戏业界是个负面示范。

任天堂的发言引起 SQUARE 社长和田洋一的不满，也出言反驳任天堂。网络游戏的经营模式、收益状况本来就跟传统单机游戏不同，硬要把两种不同的经营模式拿来比较实在没有意义。《FFXI》是网络游戏市场的先锋，SQUARE 不奢望会得到任天堂的鼓励，不过也希望任天堂能搞清楚状况再发言比较恰当。

## EVENT SEGA 跟 EA 争夺北美霸权

美国 SEGA 副总裁日前接受媒体采访，明确透露出 SEGA 与 EA 正面火拼的意图，不论是运动游戏还是网络游戏，SEGA 跟 EA 卯上了。

自从 SEGA 去年宣布转型为跨平台纯软件商后，以成为世界第一游戏厂商为目标。针对在最大的北美市场最受欢迎的运动游戏，成功打响“SEGA Sports”品牌，现在销售数量与口碑甚至已经超过“EA Sports”。

EA 现在网络化的运动游戏不多，只有《NFL 2003》对应 PS2 网络。反观 SEGA 目前公布的 16 款游戏中就有 10 款运动游戏对应网络，而且是三大平台通吃，光这一点比 EA 强太多了。

尤其 SEGA 走在网络上的脚步也比 EA 早两年，以北美来说，针对 PS2 网络就已经设置了 100 台服务器，这还不包括其它主机。而提早两年积累的经验与口碑也是宝贵的资产，《PSO》一年多来 40 万名会员的经营让 SEGA 学到不少。SEGA 有信心成为世界第一的软件商，不管是在家用机还是网络游戏市场。

## EVENT SEGA 经营说明会最新消息

SEGA 日前举办了一场经营说明会，针对投资分析师与股东报告了过去一年的营业成绩，在营业额与收益方面也都慢慢摆脱了赤字，达到预期的黑字化目标。而更重要的是会上公布了 2002 年度（2003 年 3 月期）针对各平台的游戏开发计划，整理如下：

◎街机与日本 Sammy 公司合作研制廉价机板 Siystem－X
◎《VR 足球》最新作使用 NGC 互换机板“Triforce”开发
◎XBOX 互换机板开发代号为“CHIHIRO”（千寻）
◎《VR 战士 Evolution》制作中，预计 8 月推出
◎PS2 RPG《永恒的阿尔卡迪亚》取消开发
◎NGC RPG《永恒的阿尔卡迪亚》开发中
◎《忍 Shinobi》最新作开发中
◎XBOX《死亡之屋 3》由原本的光枪射击改成恐怖冒险游戏
◎《飞龙战士 Orta》开发中
◎《F－ZERO》开发中
◎《VR 战士 4》全球销售 150 万套
◎《创造球会 2002》日本销售 50 万套
◎《索尼克大冒险 2》全球销售 100 万套
◎《超级猴子球》全球销售 70 万套
◎《JSRF》全球销售 66 万套，大多在欧美市场
◎GBA《索尼克 Advance》全球销售 170 万套
◎DC《樱花大战 4》日本销售 30 万套

年内 SEGA 将推出 17 款 PS2 游戏、7 款 XBOX 游戏、8 款 NGC 游戏、13 款 GBA 游戏：

◎《索尼克》最新作开发中，平台未定，另有制作动画的计划
◎《樱花大战》最新作开发中，将进军欧美市场
◎《光明与黑暗》最新作开发中，平台未定
◎《SEGA RALLY》最新作开发中，平台未定
◎《北斗神拳》最新作开发中，平台未定
◎SEGA 取得手冢治虫全系列漫画版权，期限七年，第一款游戏将是《铁臂阿童木》

## 短电波

◆SQUARE 表示，他在去年 7 月推出的 PS2 超大作《FFX》已经顺利达成全球出货 500 万套，而整个《FF》系列也达成全球累积 4000 万套的纪录。

◆SQUARE 在 5 月 28 日的财务说明会上表示，有意针对《FFX》中两位女主角 Yuna、Rikku 开发两款具备《FFX》世界观的外传游戏。

◆SEGA－AM2 知名制作人铃木裕表示，《Outrun 2》会使用 XBOX 街机机板 CHIHIRO，并将收录所有型号的法拉利跑车。

◆SEGA 更新官方网站，PS2 游戏发行表上新增一款《Virtua Cop Re－Birth》，应该是把《VR 战警》一、二代做成合集移植到 PS2 上，预计 8 月 15 日推出。

◆KONAMI 表示，他们将在 XBOX 上推出根据早期名作《青蛙过街》改编的同名动作游戏，不过那将会是 3D 形态。

◆E3 展上公开的 XBOX 版《莎木 II》，完成度已达 80%，画面表现已经优于 DC，但看不出有很明显的差异。游戏内容方面，SEGA－AM2 表示会与 DC 版完全相同。

◆日本 XBOX 虽然于 5 月 24 日调低售价为 24800 日元，却因缺乏强档游戏支持和 PS2 主机在 5 月 16 日提前降价之故，主机销售不升反降。

◆北美 NGC 主机自 5 月 21 日正式由原来的 199 美元调降为 149.95 美元，日本方面也从 6 月 3 日跟进调降 NGC 主机售价由原来的 25000 日元到 19800 日元。

◆E3 展后，北美 PS2 销售量暴增 6.8 倍；XBOX 销售量暴增 6.6 倍；NGC 也增长 3.6 倍。

◆以开发射击、麻将游戏闻名的日本彩京公司，宣布与另一家经营网络服务的日本 Cross-Nauts 公司合并，今后将致力于新形态网络游戏的开发。

◆CAPCOM 于 6 月 2 日、6 月 9 日，分别在东京、大阪举办游戏博览会“CAPCOM Game Fair 2002”，公开的游戏不少都是 E3 展上首度曝光的新作。

◆欧盟日前通过一个提案，将把欧盟境内所有 CD / DVD 光碟全部内装密码，这个名为《Source Identification Code》(SID) 的计划得到包括 Business Software Alliance、美国电影协会等单位的全力支持。

◆美国 Simplex Solutions 公司协助 SCEI 发展出名为“1st Silicon Success”的 PS2 半导体新技术，以更廉价、更有效率的方式生产 PS2 绘图晶片，新晶片体积更小，效能与速度也得以提升。

◆任天堂表示，他们将于 7 月 19 日与 NGC 超大作游戏《阳光马里奥》同步推出大容量“记忆卡 251”，售价 2000 日元。




在前作大受欢迎的基础上，CAPCOM 的“鬼泣2”将于今冬面市。

此次的主人公仍然是继承了“斯巴达”血统的恶魔猎人旦丁，他拥有超越人类的能力，使用威力强大的双枪与大剑。本作中，其华丽而难度颇高的动作将会令你眼花缭乱。

此外，游戏的舞台比一代更为丰富。除了可以在阴森的古堡内战斗外，还可以与对手展开街头战，而古代遗迹等场景更为本作增添了神秘的色彩。

除了旦丁以外，游戏还有一位神秘的红发女子。我们从厂方公布的预告片中能够看到她手持双剑的英姿，那么其真正的身份是什么呢，她与旦丁之间又有怎样的关系呢？

**权威评述**

《FAMI 通》周刊：游戏性与画面素质更胜前作，值得期待！

| 机种 | PS2 | 厂商 | CAPCOM | 类型 | A · AVG | 发售日 | 今冬预定 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

SURVIVAL

RPG



▲▶战斗画面和系统得以强化，而前作中的COMBO仍被保留。

龙

尼娜



在遥远的过去，世界被"绝大之灾"所侵袭，天空被烧焦，地表为瘴气所覆盖。夫古住所的人们在地下重建了巨大的都市，并在那里开始了新的生活。这之后又经过了长久的岁月，人们已经渐渐忘记了可以看到天空的日子……龙是住在下层区域的巡逻者，他将在因为任务而潜入的生物化学工厂中经历奇妙的体验……

CAPCOM引以为豪的人气RPG系列"龙战士"终于公布了续作．新作以"生存RPG"的全新姿态出现，而依照惯例主人公当然还是叫龙和尼娜。

## 权威评述

《FAMI通》周刊：CAPCOM王牌RPG系列的最新作，一切要素都将围绕"生存"二字。
《电击PS2》月刊：新作世界观与系统得以进化，各方面设定都极为充实。



# 龙战士 Survival-RPG
# BREATH OF FIRE

| 机种 | PS2 | 厂商 | CAPCOM | 类型 | RPG | 发售日 | 今冬预定 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|





ZONE OF THE ENDERS

# 死神 ANUBIS



这是以“合金装备”系列而闻名业界的小岛秀夫监督的最新作！ANUBIS 出自埃及神话，是死者的守护神、冥界之主。

“死神”是“Z. O. E”的续篇，背景设定于前作的两年后，前作的角色会陆续登场，同时每个人都会有各自的成长与变化！

本作继承了前作的操作性，玩家能够轻松控制巨大的机器人，无拘无束地飞翔。今次为了配合更加白热化的战斗，还加入了新的动作，攻击方式也更为多样化。从公布的画面中，我们看到玩家的机体可以放出满屏的激光束，将周围之敌一扫而光。不仅如此，辅助性的战斗武器也是非常充实，更有超强力的加农炮登场……

除此之外，本作还强调了战略战术的运用。为了能够打倒更多的敌人，你必须合理地运用各种不同的战术，游戏乐趣因此倍增。

Action

Character

**权威评述**

《FAMI 通》周刊：监督为小岛秀夫，机械设定为新川洋司，这一对黄金搭档再度联手，为我们打造全新的境界。

《电击 PS2》月刊：名家云集，究极的机器人动作游戏，是全新时代的开始。

| 机种 | PS2 | 厂商 | KONAMI | 类型 | ACT＋STG | 发售日 | 今冬预定 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|




DESTINY
HEART
HORROR
LONELY
TIME
MEMORY
GIRL
MONSTER

# 钟楼古宅3




## 故事背景 STORY

故事发生在2003年，主人公少女阿莉莎（アリッサ）在家族血脉宿命的指引下，不知不觉间进入了记忆与时间的裂缝之中。这个迷失的世界被黑暗力量所操纵，阿莉莎必须利用各种逃生技巧来躲避敌人的追杀……

这是曾在SFC上推出的“钟楼”系列最新作，由CAPCOM著名的电影导演深作欣二担任监督。在其精心指导下，三代将会给玩者带来前所未有的恐怖感。

## 游戏场景 SCENE

本作以英国的某旅店作为故事的起点，在PS2强大机能的基础上，曾在前作中登场的“拷问房间”以及“杂物室”等都以3D的形式再次登场。本作的行动范围极为广大，玩家可以穿越街道来到其它的建筑物中。

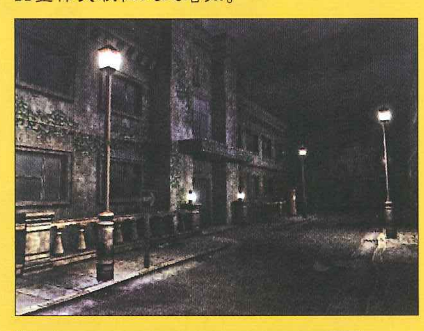
此外，很多熟悉的画面相信一定会令本系列的FANS联想起众多过去的往事，使作品整体关联性大大增强。



## 权威评述

《FAMI通》周刊：深作欣二倾力制作，其水准令人信服。惊悚的感觉将会超越历代作品。

《电击PS2》月刊：独具特色的恐怖大作以3D形式复活了，孤立无援是其重点所在。



## 行动系统 ACTION

与“生化危机”等作品不同的是，本作的主人公大多数情况下需要利用各种条件来躲避敌人。当然，敌方角色往往会神出鬼没地突然出现在玩家面前，其在静谧气氛中所蕴酿的紧张感以及突如其来的视觉冲击等构成了本作最主要的魅力。





▲◀古旧的建筑物给人以压迫感，这只是本作的部分场景。





NEW GAME INTRODUCTION

| 机种 | PS2 | 厂商 | CAPCOM | 类型 | AVG | 发售日 | 今秋预定 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|




各位"妖精战士"的死忠们，与 TAKO 一起来庆祝吧！超超超经典大作"妖精战士"的最新作将于今冬与大家见面啦！！

经历过前几代的玩家至今仍记得当时的那份感动吧，这就是"妖精战士"不可抵挡的魅力！现在，让我们一起期待吧——那时的感动，随着新的"光"与"音"再度归来……

今次的故事开始于拉古纳斯大陆的边境之国尼德利亚。作为系列中初次登场的国家，世界设定仍继承了一贯的风格。

◀本作的主人公卡古是与母亲一起住在由贝尔的17岁青年。作为尼德利亚旧王族的后裔，他从小就成长于敬意与爱之中，现正投身于城市的防御活动。卡古为人温柔又富有男性气概，具有领导风范，但因为过于单纯而容易被人所骗。总之，他是个可爱的家伙。

▲旧尼德利亚王家的世袭护卫－洛伊德家的独生女。今年18岁的她一直与卡古形影不离的照顾着他，忍耐力很强的类型。(请注意她的武器，非常之独特，系列中首次出现)

▶本作的女主角莉莉娅，因为某种目的而四处流浪，在与卡古相遇之后，深受其影响。她的年龄虽然只有17岁，但是却具有决不放弃希望的坚韧性格及温柔的内心。她的背后还隐藏着很多秘密，这些都将随着故事的展开而慢慢得以揭示。

| 机种 | PS2 | 厂商 | SCEJ | 类型 | RPG | 发售日 | 今冬预定 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

## 正统RPG在PS2上的回归！



起始之村由贝尔是尼德利亚的首都，盛产精灵石。这里将是整个故事的起点。此外，目前还公开了大量地图画面，其中包括幽深的洞窟、崩坏的建筑物以及教会等。





今作实现了完全3D化，与前几作有着不少的不同点，不过妖精战士系列的优良感觉是不会丧失的。









## 文明与灾害的痕迹遍布世界，关键词是"光"和"音"

从初代妖精战士开始，"光与音的RPG"就一直是系列的口号。升华到PS2的本作也是围绕着光与音的主题，来展开浪漫的冒险之旅的。而这"光"与"音"并非只是指的更好的声光效果，而是在于"光"于"音"的完美结合，以及由此而产生的融合感。







EVENT



BATTLE

**光** 主机平台移到了PS2上，画面自然会有很大的提升，下面就是充满魄力的战斗画面。







**音** 今作沿用了系列一贯的交响乐配音，而且更加入了原创歌曲。另一引人注目的焦点是，除了战斗中的语音外，本作在过场动画中也加入了精彩的语音，各位恋声癖的玩友们，欢呼吧。

### 权威评述

《FAMI通》周刊：完全3D化的最新作，优秀的音响效果和即时插入的MOVIE流畅自然。延续并发展的最新作将会涣发夺目的光辉。

《THE PLAYSTATION 2》周刊：PS最初的正统RPG系列的最新作，系列销量达270万以上。现在，SCEI又将在PS2上创造新的高峰。

### 策划山口氏访谈

Q：能告诉我们为什么本作的题目不是"妖精战士4"呢？

A：这主要是为了给大家以崭新的感觉，让从PS2开始接触本系列的人也能愉快的接受本作。

Q：副标题"精灵的黄昏"的意思是什么？

A：精灵与圣柩一直是系列的象征。在这部作品中，不光主人公们会在冒险中遭遇重重危险，就连精灵本身也将面临生存的威胁。被精灵引导的勇者们能否拯救世界？现在一切还是未知……

Q：会继承前作的要素吗？

A：当然了。最大的部分是世界观。还有野外地图及其它很多也是，请大家关注吧。

Q：那么前几作的人物会否出现呢？

A：敬请期待吧。

Q：现在的开发度有多少？

A：大约60%左右。

Q：请描述一下本作的优点。

A：首先是充实而又极富人情味的剧本。还有升级的画面，战斗及音乐等。总之用说的是无法形容的了，请大家到时亲自体会吧。

### History of 妖精战士

**妖精战士　1995年**

描写主人公アーク为了阻止世界的破灭，而担负起寻找圣柩的责任，并在旅途中获得各大精灵的承认，最终成为救世勇者的壮阔旅程。本作作为PS初期游戏，一经发售即大受好评。

**妖精战士Ⅱ　1998年**

时间设定紧追前作，主角是有火焰使者之称的赏金猎人エルク。前作同伴也纷纷登场，为打倒奸臣アンデル而奋战。本作故事及画面大幅增强，人物刻画精细，被许多fans认为是系列最强作。

**妖精战士Ⅲ　1999年**

本作的舞台是Ⅱ之后3年的世界，梦想成为赏金猎人的少年アレク为了使失落的圣柩复苏，而再次创造传说。本作的任务丰富之极，剧情的推进也是依赖于任务的完成，可以充分体会到猎人的乐趣，不过任务过多过繁也使本作褒贬不一。

| 机种 | PS2 | 厂商 | SCEJ | 类型 | RPG | 发售日 | 今冬预定 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

# MOBILE SUIT GUNDAM Lost War Chronicles

## 机动战士高达战记

高达！又是高达！每次只要换几个新人，加一些新的要素进去就能迷倒一大片人（包括 TAKO）的高达！

这次的“高达战记”感觉上很像“吉恩最前线”，不过画面有所提升，战略性也不错。今次，就让我们通过联邦的眼睛来再次重温“一年战争”吧。





◀▲请注意画面右下的视窗，这里显示了可以使用的武器及残弹等数据。

## 多姿多彩的 ACTION＋FORMATION 战斗 GAME！

本作中玩家可以驾驶的机体在 30 以上，他们分别来自《0079》、《08MS 小队》、《0080 口袋中的战争》；还有广受好评的《战栗之蓝》、《卫星坠落之地》、《吉恩前线》等作品中登场的 MS。

### ACTION& FORMATION BATTLE 特殊攻击

各机体都有类似于必杀技的特殊攻击，合理运用的话威力极大。



◀这是善长接近战的グフ，画面右下方的残弹表示为无限大。

### ACTION& FORMATION BATTLE 空中战

索定目标后，可以进行长时间的飞行，并展开多彩的攻击。请注意画面右下方的 THRUSTER 气槽。



### ACTION& FORMATION BATTLE 近距离三连斩



使用近距离武器发动的连续攻击（最大为三次），带有对战游戏独具的爽快感，从画面上看也很有迫力。



### 箭头阵形

基本阵形，像箭一样的阵形，队长机前置，僚机分布两侧。适合索敌、移动。

### V 字阵形



强行突破阵形。以僚机牵制敌人注意，队长机直取目标。因有僚机守护，也适合不太擅长 ACT 的玩家。



### 散开阵形

完全信任同伴，全体队员分别行动。比较容易先发现敌人，但由于分散战力，也是比较危险的一种阵形。



| 机种 | PS2 | 厂商 | BANDAI | 类型 | 3D · ACT | 发售日 | 8 月预定 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

NEW GAME INTRODUCTION

## ノエル・アンダーソン

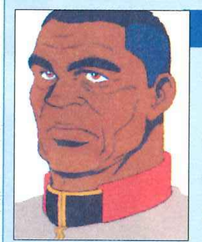
军阶:伍长　性别:女　年龄:17

本部队的通话员。参加实战的热情及她提出的 MS 战术论非常受到コーウエン的注意，父亲是在卢沃姆战役中一艘被击沉的萨拉米斯级战舰的舰长。

声优:那须惠



## 原创角色:地球联邦军 MS 特殊部队第 3 小队



### ジヨン・コーウエン

军阶:准将　性别:男　年龄:?

从一年战争开始就和レビル共同坚持 MS 重要性至上的理论。本部队配备各种各样的改良型兵器。

声优:度边猛



### ラリー・ラドリー

僚机机师中的一人。有着用剑鱼击毁两架扎古的战绩的王牌机师,属于善于人前表现的类型。

声优:冈崎雅宏

军阶:少尉　性别:男　年龄:28



### アニッシユ・ロプマン

僚机机师。虽然性格有些轻浮，但是判断力和战略头脑都很优秀。是小队中不可或缺的气氛活跃剂。

声优:白石稔

军阶:曹长　性别:男　年龄:23





### アニー・ブレビッグ

由于见到吉恩的新锐兵器扎古,所以志愿加入,成为实战部队的专属整备士。

声优:永山奈奈

军阶:上等兵　性别:女　年龄:21

### レーチエル・ミルステイーン

本部队补给部队长官，マチルダ的好友由于头脑清晰而倍受レビル的重视。

声优:早川由佳子

军阶:中尉　性别:女　年龄:28



## 30 种以上的 MS 使用可能!





◀对战游戏可以进行分屏对战。

## 原创角色:吉恩公国军 MS 特务游击部队

### ダグラス・ローデン

军阶:大佐　性别:男　年龄:45

地球降下作战时期率领“外人部队”取得了巨大的战果，优秀的军人。由于追崇吉恩．戴肯的理论而无法得到更高的地位。

声优:内海贤二

### ユウキ・ナカサト

军阶:无　性别:女　年龄:20

本部队的通话员。在サイド 3 殖民卫星旅行时发生了一年战争，故乡サイド 2 被毁。有着一双美丽眼睛的女孩。象对父亲一样尊敬ダグラス。

声优:浅野真澄



### ガースキー・ジュノビエフ

僚机机师中。被称为ダグラス司令的左右手。为了还留在殖民卫星的妻子,不断从事危险的任务。

声优:须永泰行

军阶:曹长　性别:男　年龄:35



### メイ・カーウイン

天才的软件工程师。由于父亲是吉恩派的原因，被强制地派遣到军队中从事 MS 的开发制造。

声优:仁后真耶子

军阶:无　性别:女　年龄:14



### ジエイク・ガンス

僚机机师中的一人。与ガースキ一经历了无数次死亡的洗礼。对作为队长的玩家抱有一些不满。

声优:金子亮太

军阶:军曹　性别:男　年龄:28





### ジエーン・コンテイ

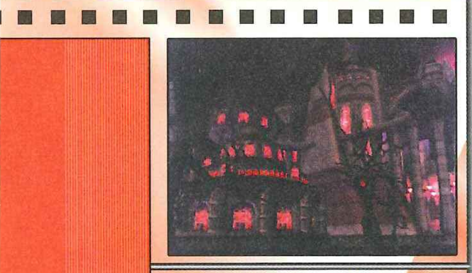
ダグラス的秘书，被扎比家派来监视ダグラス。但由于对扎比家抱有反感,有双料间谍的可能。

声优:富冈由纪子

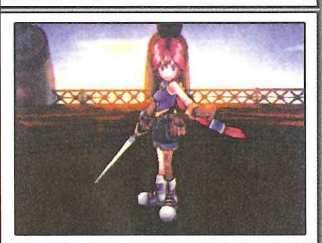
军阶:无　性别:女　年龄:25

NEW GAME INTRODUCTION

| 机种 | PS2 | 厂商 | BANDAI | 类型 | 3D・ACT | 发售日 | 8 月预定 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

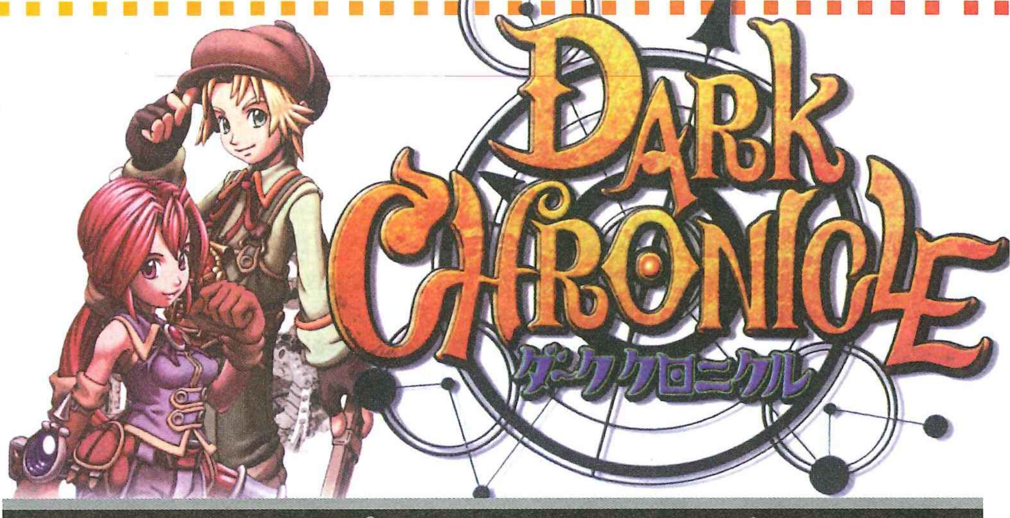











# ～黑暗编年史～

## STORY 故事

巴穆布林克斯是靠近矿山的和平小镇，这里的气氛平稳安定，每到夜晚月光就会温柔的拥抱着整个小镇。只有一点，城镇的大门总是紧紧的关着，很少有外人来到小镇。作为修理工的主人公由利斯也从未离开过小镇，他并不知道自己即将接触到世界的秘密……另一位主人公莫尼卡来自距今 100 年后的世界。究竟她为何要到这个时代来呢？





## BATTLE 战斗

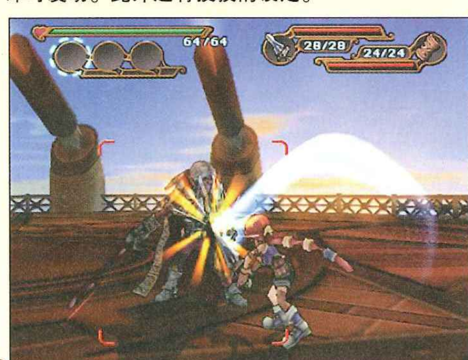
战斗场地基本上是由多层的迷宫组成，在迷宫中有着很多的宝物及敌人，并且每次进入地图都会有所不同。因为引入了高低差概念，在战斗时更要注意与敌人的位置。各种爽快的连续技，只用单键即可发动。此外还有投技的设定。

## CHARACTER 角色




▲13 岁的天才少年，爱好是制作道具，以自制的手枪和爱用的扳手为武器。

◀来自 100 年后的世界，15 岁的少女。目的不明。使用与身材不合的大剑，擅长魔法。




## SYSTEM 系统

细致描绘的事件画面，让人赏心悦目。更加入了全程语音，令投入度大增。旁边图片是在故事开始的地方巴穆布林克斯发生的事件。

整个游戏洋溢着童话风格，而且因为游戏采用了实时系统，景色会随时间不同而变化，就连天候也会有晴天，雨雪和大雾之分。

| 机种 | PS2 | 厂商 | CSE | 类型 | RPG | 发售日 | 秋季预定 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE





**权威评述**

《FAMI 通》周刊：在海内外聚集了极高人气的"MGS2"为 KONAMI 赢得了声誉与财富，此次的"SUBSTANCE"正是在这样的基础上所做的又一次有价值的尝试。

《THE PLAYSTATION 2》周刊：在去年年末发售并获得绝高评价的"MGS2"再度登场了，此次新增加的要素非常丰富，游戏性与资料性都可以满足 FANS 的期待。

## ALTERNATIVE MISSION

新的任务产生新的游戏性

在原创舞台上加入了许多新的剧情。就算已经完全熟悉"MGS2"的玩家也可体会到新的乐趣。



◀本游戏特有的策略性依然作用重大。

◀穿上了晚礼服的 SNAKE。喂喂，007 看多了吧？



◀可以在 SNAKE 初登场的游船篇使用雷电。

## VR MISSION

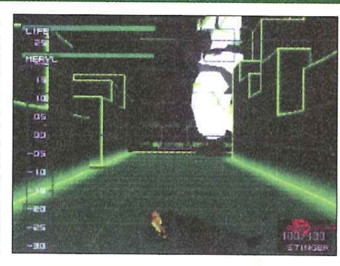
多姿多彩的任务构成了 200 个 STAGE



▶在 VR MISSION 中你将体会动作游戏的真髓。



▶利用巧妙的计算来完成不同的任务。



▶本作中的 VR 场景为你提供了了解『MGS2』的另一角度。

KONAMI 在新增的 VR MISSION 中设置了丰富的任务，数量多达 200 种以上，难度颇高！

## SNAKE TALES

可以使用 SNAKE 完成整个游戏

各位 SNAKE 的爱好者们，是否觉得这位大叔在"MGS2"中出场太少了呢？现在不用再遗憾了，在完全版中，你将可以用 SNAKE 进行整篇游戏！

在原作中为雷电做铺垫的 SNAKE，这次可以作为主角使用，当然也应该可以从 SNAKE 的视点观察整个故事。这样一来，相信大家将可以对整个故事有更为透彻的了解。FANS 无论如何也不能错过！



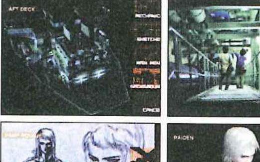
◀操纵 SNAKE 去与各种各样的敌人展开战斗。



◀有很多地方可以尝试不同的玩法，使游戏乐趣大增。

## VR MISSION

珍贵的档案资料是收藏的最佳选择





另外，konami 还将于今夏发售 MGS2 档案版，里面收录了庞大的资料及影像集。除了右边介绍的内容外，还有制作年表，机械设定等丰富的内容，几乎容入了 MGS2 的所有要素。

主菜单：从菜单的选项之多就可以看出，档案版有着丰富的内容。

背景模型约 60 种：可以从各角度观看游戏中出现的所有场景。

即时演算动画 130 段：可自由观看游戏中全部动画，虽然是即时演算，品质可是一流的。

映像特典 50 段：收录了一些极秘的映像，比如游戏拍摄现场等。

人物设定画约 220 枚：大量未公开的设定画。

人物模型约 30 种：可以观看自己喜欢的角色。

| 机种 | PS2 | 厂商 | KONAMI | 类型 | 谍报 ACT | 发售日 | 今冬预定 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

# 阿鲁格斯的战士

# アルゴスの戦士

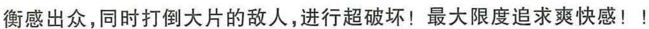
## 16年前的街机名作在PS2上再度复活



曾在街机及FC名噪一时的名作在经历长时间的沉默后于PS2强力推出。硬件飞跃之后游戏会有怎样的成长呢？

本作的主人公名叫捷恩，他使用可以随意变形的传说之神具"迪斯卡马"战胜重重困难。本作最大的特征就是极强的动作性。操作感极爽，平衡感出众，同时打倒大片的敌人，进行超破坏！最大限度追求爽快感！！

迪斯卡马名字的由来：来自于"DISK＋ARMOR(圆盘与铠甲)"和"DIS＋KARMA(否定命运)"的创造词。迪斯卡马可以自由的变形，既能作为武器使用又可以变为盾护身，还要依靠它来对抗多难的命运，这个名字真的是很传神呢。因为能够变形，多彩的特殊技看来是少不了的了。







## 超华丽的舞台设定



本作以纪元前的神话时代为舞台，故事发生在传说中的阿鲁格斯岛。游戏画面以幻想风格的中世纪欧洲为蓝本，神殿、瀑布等场景美不胜收。







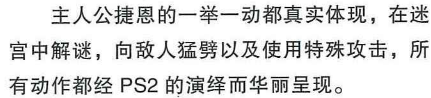
这是在片头动画中登场的美丽女性，眼神忧郁的她关切地注视着远方的某人，她等待着的莫非就是本作的主人公捷恩吗？此外，她将在故事中扮演怎样的角色呢？监督兼松聪表示，这位女性的身份非常关键，详细情报要等到游戏基本完成时才会公布。

### 权威评述

《FAMI通》周刊：本作是经典的街机游戏的续篇，它继承了原作的时代背景以及内在精神，没体验过的人千万不可错过。

《THE PLAYSTATION 2》周刊：缜密的设定和美丽的画面形成了本作不可抵挡的魅力，监督兼松聪的水准令人信服。

## 绚丽的游戏画面



主人公捷恩的一举一动都真实体现，在迷宫中解谜，向敌人猛劈以及使用特殊攻击，所有动作都经PS2的演绎而华丽呈现。





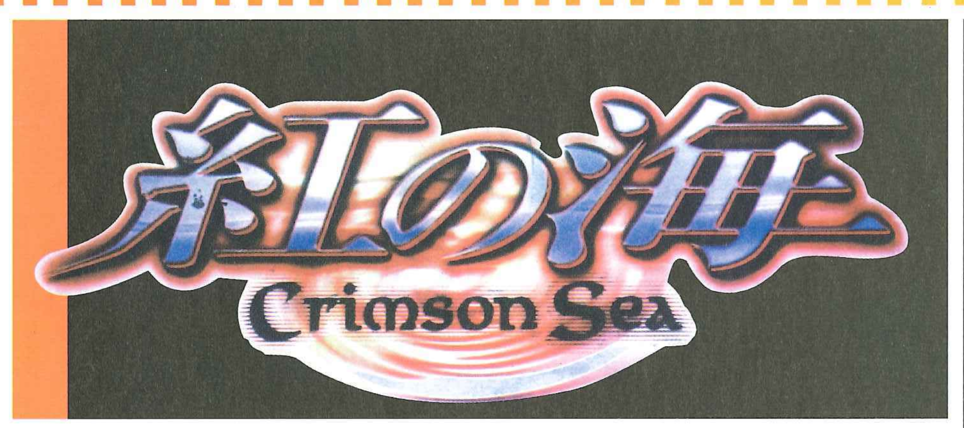
Titan(泰坦)：本作中的主要敌人，由远古的地表生命体"盖亚"分裂而生。具有强大的力量却全无理性，个性贪婪，只会繁殖。因此遭到神的排除，被封印在冥界。那之后，神创造了人。

阿鲁格斯：希腊神话中的百眼巨神。

泰坦：希腊神话中由大地女神盖亚所生之巨人，力大无穷。

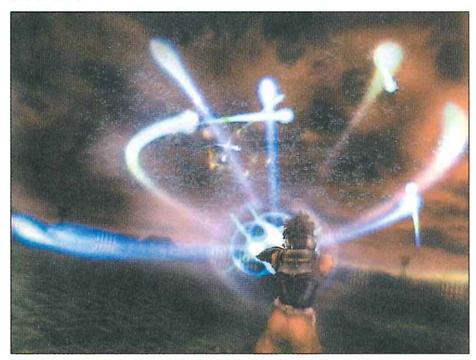
盖亚：希腊神话中的大地女神。

| 机种 | PS2 | 厂商 | TECOM | 类型 | 动作AVG | 发售日 | 今冬预定 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|




在三国无双 2 大获成功之后，光荣开始更加注重动作游戏的开发。本作看来又是类似于三国无双的游戏，不过敌人数量及画面质量都有大幅度的提升，是近期 XBOX 的期待大作。

以广大的宇宙为舞台，与无数的敌人展开壮大无比的战斗，这就是光荣为大家奉上的红之海。追求爽快感的极限，与少数同伴将所有敌人赶尽杀绝！这就是光荣最新制作的豪快动作游戏“红之海 CRIMSON SEA”。本作以 XBOX 为平台，将为玩家展现前所未见的美丽画面。在展示画面中，数以千计的敌人蜂拥而至，主人公翔和个性鲜明的同伴们则从容以对，突破敌人的重重包围，完成各种艰巨的任务。



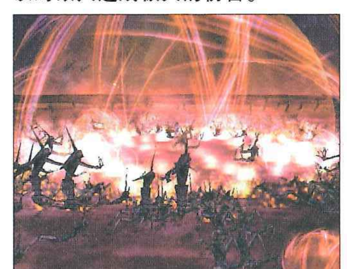
## 权威评述

《FAMI 通》周刊：KOEI 在“真三国无双 2”取得巨大成功之后，希望借助“红之海”创造另一个奇迹，相信本作杰出的动作感会带给你全新的感受。



无数敌人铺天盖地袭来，浴血奋战一触即发。本作敌人 AI 极高，有着各自独立的思考。还有些敌人在被打碎后能变形成其它形态。包括异形及机器人等超过 30 种的敌人，你能应付得来吗？

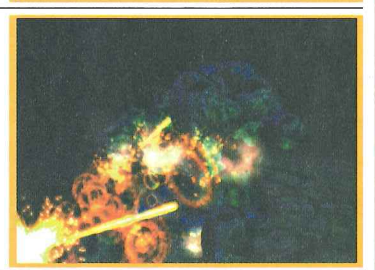
运用武器技及特殊能力，可以同时攻击复数敌人。武器攻击在游戏中是基本的攻击手段，在使用通过战斗得来的道具后，可以做出自制武器，并有多种的特殊效果。还有类似于魔法的特殊能力，可以对敌人造成极大的伤害。



◀本作突破了以前动作游戏中敌人数量的上限。游戏应用了『决战』系列所搭载的『群体制御引擎』，可以同时控制 1000 体以上的敌人的行动，令魄力大增。


















NEW GAME INTRODUCTION

| 机种 | X－BOX | 厂商 | KOEI | 类型 | ACT | 发售日 | 秋季预定 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

# How to Win 基连的野望 吉翁独立战争记 MANUAL

PS2
- ▶厂商:IDEA FACTORY
- ▶类型:RPG+SLG
- ▶媒体:CD-ROM

好评发售中

《基连的野望》是一部注重战略性的游戏,相信有玩过《吉翁的系谱》经历的玩家都知道,《吉翁的系谱》中,自己的意识必须永远处在最高的战略着眼点上。在对一个地区攻略之前,往往要为以后的一个或两个地区的攻略作好准备。因为兵器之间无论在性能上与造价上都存在着很大的差异,为了避免消耗过多的兵力而导致后勤生产不足,以至于战争节奏发生断层,所以,连续作战是必要的。由于战场不仅仅是地面,宇宙的部队或是地球的部队都可以从降下、打上位置发动作战,如果只将兵力集中在前线是十分危险的,重要的后方处点或打上、降下位置必须驻兵把守。另外,与中立势力和军需产业的外交关系也十分重要。《独立战争记》在前作的基础上进行了改进,使玩家更加感到作为一国领袖的辛苦。

责编:SORA

## 情報

| 状态 | 重要度 |
|---|---|
| 通常时 | ★ |
| 战斗前 | ★ |
| 战斗中 | ★★★ |
| 战斗后 | ★★★ |

(指令重要度)

"情报"是一切战略的基本,指调查和确认自军及敌军的情报的行动。自军情报:无论何时都可以获得最新情报;敌军情报:只能获得调查行动这一回合的情报(过期作废)。

### 自军情报

这里包括资金、资源的收入量/每回合以及分配情况;投入战斗 的部队数量、种类,后备部队的数量;所占领的地区数量;士官人数(有脸人物);各项技术研究的水平,开发完毕的兵器数量与正在开发的数量;国内、外等一切的有关数据。






▲显示各地的收入、生产情况,部队数量。



▲自军开发完毕,可生产的兵器情报。



▲自军所属人物的能力情报。



▲军团名单,自军各军团的情报。

### 敌军情报

不含有人物、军团情报,其余作用相同;前提:调查完毕。

### 谍报部命令

(1)敌军调查:获取敌军情报,成功率100%。(2)敌地区调查:获取敌地区情报,成功率100%。(3)敌兵器调查:获取敌兵器情报;前提:战场上出现,成功率60%。(4)敌兵器夺取:夺取敌人的现行兵器的一种,成功率30%。

## 軍事

| 状态 | 重要度 |
|---|---|
| 通常时 | ★★ |
| 战斗前 | ★★★ |
| 战斗中 | ★ |
| 战斗后 | ★★★★ |

(指令重要度)

通过军团的编成来进行战力的强化,以及对敌军地区的攻击。角色的配属及晋升都是在这里执行的。还有一些与战斗相关的事宜也要在这里运作。




### 军团名单

对各个军团进行编制,配制兵器,格纳兵器,补充减少的兵器,调动士官,进行军团的移动,军团长的任命,机师的搭乘等。

### 军团再编成

在某个地区全灭或解散的军团进行再编制。

### 军团解散

解散该军团,但会影响到忠诚心、士气等。

### 特别休假

给予该军团三回合休假,忠诚心提高士气下降。

## 生産

| 状态 | 重要度 |
|---|---|
| 通常时 | ★★★ |
| 战斗前 | ★★ |
| 战斗中 | ★★ |
| 战斗后 | ★★ |

(指令重要度)

进行部队的生产和废弃。由于军团在不断的战斗中会相应的消耗兵力,所以及时补充新的部队是必要的。最好生产最新的兵器进行配备,同时,过旧的兵器可以根据需要进行废弃,为以后的生产做资源的回收。




### 兵器生产

对开发完毕的兵器进行生产。如果某种兵器数量过多,会有部下提出反对该兵器的生产,强行生产会使该人忠诚心下降。

### 仓库整理

对兵器进行废弃回收工作,可回收到该兵器生产时资源的80%。

## 開発

| 状态 | 重要度 |
|---|---|
| 通常时 | ★★★★★ |
| 战斗前 | ★★★★ |
| 战斗中 | ★★★★ |
| 战斗后 | ★★★★ |

(指令重要度)

基本的流程是:技术研究→开发提案的提出→新兵器的开发。研究水平越高,开发部就会相应提出开发高性能兵器的提案,然后进行生产投入战斗,是战争过程中至关重要的环节,如不重视,就无法和敌军的优秀兵器对抗,导致战争失败。








### 技术研究
对各项技术进行研究，提升水平。

### 新兵器开发
对开发部的新提案进行开发工作。

### 兵器改良
提升兵器的攻击力、运动性、防御力、燃料。



## 政策

| 指令重要度 状态 | 重要度 |
|---|---|
| 通常时 | ★★★ |
| 战斗前 | ★ |
| 战斗中 | ★ |
| 战斗后 | ★★★★ |

国内政策和对外交涉、各部门预算的分配、进行政治活动的部门。在本作中，玩家的行动会导致国内情势的变化，产生各种各样的影响。




### 国内政策
(1)议会：有交战、和平两派，如果交战派势力完全消失会导致战争败北。(2)国民支持：分为不满、支持两种，支持率过低，不但影响还会导致反战活动的活发。(3)占领地域：与国民支持基本相同。(4)反战活动：反战活动过高，会导致暴动。

### 对外交涉
对中立势力等进行关系强化，从而得到支持。

**中立势力**

| 势力名 | 友好值 50 | 70 | 90 |
|---|---|---|---|
| SIDE6 | 资金支持通行权 | 情报值 +1 | |
| 月恒久都市 | 资金支持 | 通行权 | 政策值 +1 |
| 木星开发事业团 | 资金支持 | 资金支持 | 军事值 +1 |

**军需产业(联邦侧)**

| 势力名 | 友好值 50 | 70 | 90 |
|---|---|---|---|
| 阿纳海姆社 | MS 研究协力 | MA 研究协力 | 开发值 +1 |
| 威林顿社 | 基础研究协力 | MS 研究协力 | 开发值 +1 |
| 哈比克社 | MA 研究协力 | 基础研究协力 | 生产值 +1 |

**军需产业(吉翁侧)**

| 势力名 | 友好值 50 | 70 | 90 |
|---|---|---|---|
| 吉翁尼克社 | MS 研究协力 | MA 研究协力 | 开发值 +1 |
| 索依曼德社 | 基础研究协力 | MS 研究协力 | 开发值 +1 |
| MIP 社 | MA 研究协力 | 基础研究协力 | 生产值 +1 |

### 预算/税率
改变对各部门的预算率，也就是资金投入的多少，增减税收。






## 作戦

| 指令重要度 状态 | 重要度 |
|---|---|
| 通常时 | ★★ |
| 战斗前 | ★★★★★ |
| 战斗中 | ★ |
| 战斗后 | ★★ |

本作中地区与地区之间的移动限制十分严格。每次对敌地区进行攻略都要发动相应的作战。而且敌军可无限制的进攻任何地区，所以要制定相关的防卫计划，并增加防卫部队的数量。




### 攻略作战
进攻敌地区的唯一手段。

### 防卫作战
对敌军将要进攻的地区进行防卫部署及防卫计划。

### 作战终止
终止某项作战计划，需要 2 回合时间传达。

### 防卫强化
增加某地的防卫能力，地球上空地区强化不能。

### 特别提案
各种策略实施的前提(到达一定的基础水平)；演讲——提高部队士气。

## 攻略篇

### 关于部下提案
部下提案是除了作战与机能指令以外都会出现的特殊指令。我们知道，在战争中，无论如何都会感到经济能力的不足。部下提案就成为了节省资金的最好办法。部下提案是相关部门的行动提案，采用部下的提案可以节省资金，又可以提升该士官的忠诚心，可以说是一举两得。但并不是所有的提案都有采用的价值，而且有的提案会对攻略造成阻力，一定要结合当前的军事需要来决定是否采用，这样才可以有助于攻略的进行。

### 关于部队的编成
部队的编成是以军团制来进行的，一个军团的军团长的阶级直接影响该军团的部队数量。例如：上将:30 队；中将:27 队；少将:24 队。以此类推，少校以下的军官不能作为军团长。一个部队最多可以配属 9 名军官，而军官与军官之间能力上存在着差异，所以一定要根据其特点来决定其搭乘的兵器(例如：布莱德适合战舰，阿姆罗适合 MS)，这样就可以使士官的能力得到充分的发挥。一般，一个军团有一个上校以上的军官就够了(机师除外)，多余的高级军官可以根据其能力任命为军团长，以此增加部队的数量；而机师也不要过于集中，一般主力军团至少要有 4 名以上的机师，这样才有利于战斗的效率。

### 关于战斗
战斗中兵器的配制是很重要的，千万不要过于单一，由于是否了解敌兵器情况会对战斗造成很大影响(具体情况由谍报部进行调查)，所以一个军团中至少要有 3 支以上具备索敌能力的部队；此次的地区作战是有回合限制的，最多只有 20 回合，如果行军途中耗费过长时间，不但会使攻略效率低下，还会为敌人制造喘息的机会，军团必须配有相对数量的具备运输能力的兵器，如运输机、战舰等，这样不但可以大大缩短行军时间，而且输送兵器一般都具有索敌能力，可谓一石二鸟；兵器种类一定要是多机种大混编，强力机体、量产机体、远距离支援机体等等……战斗依旧可以委任，但是根据军团长的能力不同，作战的效果也会相应的不同，而直接指示虽然可以克服这一不足，但又会降低该军团长的忠诚心，而忠诚心又影响的许多方面，如战斗效率，提案质量等，不过忠诚心又可以通过其他方式来弥补。由这个三角关系看来，BANDAI 还真是用心良苦，究竟如何取舍，还要依战况而定。此外，在本作发售前，曾有人提出“测试机部队”这类“提案”，笔者在此忠告各位玩家，此“提案”万万不可采用，由于本作没有 Z 高达之类的超兵器，上述“提案”必会得不偿失。

### 关于资金的运用
资金与资源是进行一场战争的基本条件，没有了资金与资源，不光兵器无法生产，各个有关的机构也都无法运作，虽然经济实力并不是一场战争的决定性因素，但同样是必不可少的。举个简单的例子：战争好比一只鱼，而资金与资源就是水。

《吉翁独立战争记》中，资金与前作的设定不同，是按照比例下拨、分配到每个部门，并转化为行动数值来显示，行动一次所消耗的数值越多，也就是所需要的资金越多，更加接近于真实的战争，更有难度。如何正确、有效的利用资金，也就成为了至关重要的一个环节。

一开始电脑会默认分配率，这一分配率在对峙时期是很合适的，除了军事与作战分配过高。所以在不作战时应基本保持这一分配率。一旦开战，势必造成兵力的消耗，为了及时供给，应及时提高生产这一项的分配率，但注意供给完毕后记

得恢复回来。至于开发，一定要保持最高的分配率。提高税率虽然有助于预算的提高，但会使内政恶化，必要的话也不要超出三个回合，否则会严重阻碍内政的运作。

**关于兵器的改良** 兵器的改良不仅是单方面就可以的，比如说，出力上升就要增加燃料；推力强化就要加厚装甲。也就是说，在提高某项能力的同时，还要记得提高与该项相对应的能力，如果单改造某项能力的话，会起到相反的作用。

**关于政策** 这是战争推进的必然环节，无论内政与外交，不予理睬，都会造成恶劣的后果，甚至 GAME OVER，切记。

**关于剧情** 基本上与前作相同，只要熟悉原作的剧情，就可以自由地更改历史。



## 地区作战攻略 吉翁侧

### オデッサ

收入:250 生产:1200

地球降下作战的第一场战役，开始地球降下作战的吉翁军，首先要做的就是要将矿物资源丰富的オデッサ攻略下来。

**作战准备** 参加此次战役的是第 8 军团和第 10 军团，由于是第一次的对地球侵攻作战，地上战兵器尚未开发，所以主力兵器是 MS－05 与 MS－06C。

**攻略要点** 降下位置与敌基地位置不远，但由于是宇宙战式样的 MS，所以移动十分困难。没有特殊策略的支持，例如：补给、侦察等，所以速战速决是制胜的关键，一定要第一回合立刻发动作战。将 08、10 军团向地面移动，由于是突然袭击，联邦尚未组织起来，两支部队应该可以取得胜利，如果没有十足的把握，可以同一回合将在所罗门驻留的キニアス军团派遣到奥迪沙上空做降下准备，敌方目前没有 MS，地形效果不是很重要，委任就可以了。

**作战期间** 推荐 10T



### キャリフォルニア

收入:500 生产:700

为了确保オデッサ的矿物资源，筑造地球制压的桥头堡，牵制地球联邦总部ジャブロー，第二次降下作战的第一阵攻击，由ザビ家的幺子ガルマ・ザビ担任攻击司令官。

**作战准备** 在攻击オデッサ的同时，应将ソロモン中，除了トズル、キニアス军团以外的军团，调往北アメリカ上空，并进行ザク、HLV 的生产，确保以最大数量的兵力对キャリフォルニア进行一次性的毁灭打击。同时应将某军团中的上校级以上的军官调出，编成新的 11、12 军团，以备不时之需。

**攻略要点** 比起オデッサ，存在着更多的山地与湖泊，对 MS 的移动造成了非常严重的阻碍。但同时，也将敌军航空部队对我军的伤害度降到了最低。由于这次降下中存在着コムサイ，所以コムサイ的活用对作战的胜利十分有利，加上 MS－06J 的开发应已完成，这次的作战 10 回合内结束应该没有问题，这一战的难度不是很高，依旧可以委任。

**作战期间** 推荐 10T



### ニューヤーク

收入:800 生产:200

在攻下キャリフォルニア后，吉翁军得到了对地作战的基础，于是进行第二次地球降下作战的第二阵攻击。

**作战准备** 这次作战不要立即发动，由于进攻路线只有地上两条，所以一定要对刚进行完キャリフォルニア攻略作战的兵器进行整理，由于大型运输机尚未完成，就尽量多配备 MS 吧。但之前的キャリフォルニア作战期间应已将水中用ザク开发完毕，并记得要生产，最少有 3 支水中用ザク部队。

在完成キャリフォルニア作战后，立即尽可能的补充减少的兵器，由于是两条路线（アメリカ横断路线：6 回合；カナダ经由路线：10 回合。）而一条路线一次只能通过一支军团，所以将战斗能力最高的部队全部配备到部队数最多的军团。同时应加大生产力度（调整预算率），整备オデッサ与キャリフォルニア及アフリカ上空的驻留部队，准备第三次降下作战。

由于行军时间不同，所以让准备好的军团下一回合立即出发（作战一定要越快越好，否则会给敌人以喘息的机会）。从 10 回合的路线出发，而剩下的一支军团最好在 4 回合以后出发，同时到达为最佳战斗方案，在这 4 回合中，这支部队应配备 3 部队数量的水中用ザク、2 部队以上的大气圈内战斗机（索敌用），其余则尽量多配备 MS－06J、ザクキャン等陆上战机体。

**攻略要点** 地图一半以上是海洋，地面上山地较多，沿海地区为荒野地形，较有利于 MS。由于可能会出现潜水舰，所以水中用 MS 十分重要，应重点加以保护，最好的办法就是对配有水中用 MS 的部队进行直接指示，在地上用 MS 的掩护下，水中用 MS 可以轻松地消灭潜水舰。虽然指示会造成军团长的忠诚心下降，但是特殊情况下还是必要的。另外这一战极有可能出现敌军 MS——ガンタンク，应率先击破。

**作战期间** 推荐 15T



### キリマンジヤロ

收入:200 生产:800

吉翁军第三次降下作战，意在将资源产量丰富的地区一网打尽，以此来解决本国资源产量不足的问题。

**作战准备** 由于基本的地上战兵器开发完毕，应加大生产与开发的力度，将 11 或 12 军团派遣到アフリカ上空，与ア・バオア・ク一的キリマンジヤロ的攻略部队会合，由于ニュ一ヤ一ク攻略时间较长，这段时间足以整理兵器，至少生产出六架大型运输机，配给オデッサ的一支军团，同时尽可能多的生产 MS，壮大アフリカ降下部队。而降下部队不要过早驻留在アフリカ上空，否则一旦アフリカ上空受到攻击，会造成不必要的损失，而这时应将キレン的部队驻扎在ア・バオア・ク一，一旦アフリカ上空受到攻击，立即起兵赶往，可以轻松歼灭敌军。

キリマンジヤロ作战路线共有 3 条，两条是由オデシサ出发，一条是从宇宙降下，由于オデシサ附近除去キリマンジヤロ还有ベギン、マドラス、ベルフアスト三个敌地区，所以オデシサ只派一只部队就足以了（推荐ユ一リ或キニアス），如果该部队配备了运输机，2 回合就可以抵达キリマンジヤロ，该部队一定要配有水中用 MS（原因就不再说了）。

**攻略要点** 地形以山地为主，还有三分之一的海洋，依旧是至少要对配有水中用 MS 的部队进行指示，由于这次敌我双方都以 MS 为主，大家好好利用一下地形效果吧。还有，一定要率先击破 MS 部队，相信只要做好了充足的准备，就不会败战。

**作战期间** 推荐 10T

到此为止，三次降下作战完成，对地球的初期侵攻目的基本达成，但各位千万不要松懈，因为这时联邦已经正式投入了 MS，并且具备相当的性能，所以应尽快对剩下的地区进行攻略。

三次降下作战完成后，会捕捉到 V 作战的情报，原作的剧情也随之发生，如果不想有重大的损失，就不要追究 WB 的事，一切关于 WB 的攻击或对抗要否决；另外还会有 08MS 与 0080 等

原作剧情，比起 WB 倒还有一些好处，各位依喜好决定吧。

为了今后的战争进行，正确的攻略作战是必要的，笔者在此向大家推荐一个流程：ハワイ→ベギン→マドラス→トリントン。



## ハワイ

收入:600
生产:250

ハワイ位于太平洋中部，是自古以来的战略要地。对ハワイ进行攻略，意在牵制东亚细亚、大洋州的联邦势力。

**作战准备** 在进行キリマンジヤロ攻略期间，应主要生产水中用サグ与ゴツグ、アツガイ，配备给ガルマ军团，キリマンジヤロ作战完毕，立即进行ハワイ攻略作战。

**攻略要点** ハワイ基地四面环海，所以即使敌军派兵增援，也对我军不构成威胁，（由于ベギン驻守的兵力较多，所以一定会派 20 左右的部队来支援）ゴツグ负责 MS 与战车，水中用サグ负责对空，アツガイ负责索敌与对空。进行指示，这一战十分轻松（ガルマ会因 WB 而暂时离开，但并不影响大局）。切记，一定要让ガルマ军团为水陆两用军团。

**作战期间** 推荐 10T



## ベギン

收入:250
生产:600

进攻东亚细亚的桥头堡，对日后的战争进程大有帮助。

**作战准备** 在キリマンジヤロ作战期间时，对オデシサ的驻留军团（コーリ）进行配备（运输机、陆战用 MS 等），将北アメリカ的一支军团移动到宇宙东アシア上空（配备 HLV 与新兵器，如 MS－06F2，如果还未开发，06J 或 C 都可以）キリマンジヤロ作战结束后，一方面ガルマ军团发动ハワイ攻略作战，一面对キリマンジヤロ的两个军团（准备ベギン攻略作战的两支，剩下的一支要驻守キリマンジヤロ）进行补充，然后移动到东アシア上空，一切准备完毕后，发动作战。

**攻略要点** 由于ハワイ作战牵制了ベギン大部分兵力，我方具有压倒性的优势，如果マドラス派来援兵，正好顺手收拾掉，本战役充分准备后难度很低，委任即可。

**作战期间** 推荐 10T

## マドラス

收入:300
生产:500

彻底完成对欧亚大陆的制压

**作战准备** 在キリマンジヤロ攻略后，注意ズゴツク的生产，然后对驻留在キリマンジヤロ的部队进行补充，与ガルマ军团进行兵器的调换。

**攻略要点** 本次作战有两种方法，一是在マドラス向ベギン增派援兵后攻其不备，二是ベギン攻略完成后集结大部队攻下。第一种风险较大但节省时间，第二种虽然安全但耗费时间、财力。

在用第一种方法时，万一トリントン增派援兵，则用指示尽量拖延时间，由于是水中部队，所以没有全灭的可能，如果没有增派援兵，则可以迅速歼灭敌军。

**作战期间** 推荐 15T(一)10T(二)

## トリントン

收入:850
生产:500

殖民地落下的地方，攻略这个地方的主要目的就是包围ジヤブロー。

**作战准备** 由于是最后一个自由攻略地区，难度并不是很大，将ガルマ军团，全配为ズゴツク（三架アツガイ索敌）。

**攻略要点** 在トリントン向マドラス派援兵后迅速发动攻略作战（ガルマ军团）可以轻松拿下；如果未派援兵到マドラス，则等其它地区攻略完毕后，集结兵力进攻（委任即可）。

以上是第二阶段的地球攻略作战计划，是笔者的一些快速作战的心得，如果各位有更好的作战方案，可以自己安排。

在第二阶段作战进行中，应已对 MS－06F2 和 MS－07 类的机体开发完毕了，加大生产力度，争取一次性更换旧兵器。

而联邦会在这时发动几次反击，如オデツサ、ソロモン、グラナタ等地区，不过都是些垂死挣扎，不足为惧。

オデツサ的防卫有两支军团即可搞定，如果为了今后考虑，千万不要采纳マク・ベ为オデツサ防卫司令官，否则不但会白白损耗兵力，还会对政治的运作上造成重大阻碍。

至于由ルナツー进行的星一号作战，根本对我军造成不了任何威胁，只要宇宙有 4 支驻留军团，就可以轻松搞定。但要注意ソロモン防卫战，不要让ドズル担任防卫司令官，否则会白白损失一员大将；联邦会在第一波攻势时使用太阳能系统，所以第一波攻击时只留下ドズル一个军团就可以了，而其他军团驻留在ソロモン附近，第二回合再向ソロモン支援，而ソロモン防卫结束后，马上整理兵器向グラナタ进发。



在オデツサ防卫战，星一号作战后，就可对ベルフアスト基地和ルナツー发动攻略作战。

## ベルフアスト

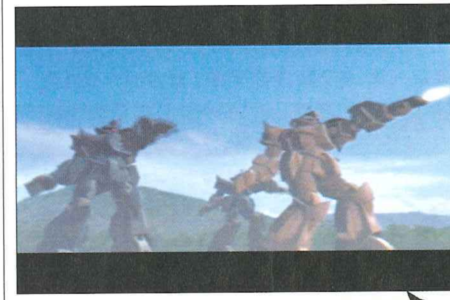
收入:650
生产:200

彻底地对ジヤブロー进行包围，消灭最后的联邦防卫基地。

**作战准备** オデツサ集结二个军团（上校以上），配备次期兵器与运输机，在ニューヤーク集结三个军团（上校以上），配备ズゴック、ゴッグ与运输机，四面进攻，实施一次性毁灭。

**攻略要点** 由于此时联邦 MS 已经普及，所以最好对 4 个军团都实行指示，先让水中部队消灭敌方的水中部队与空中部队，然后强行登陆，为后面的陆战部队开路，在陆战部队登陆成功后，也就等于作战成功了。

**作战期间** 推荐 15T



## ルナツー

收入:600
生产:500

联邦在宇宙最后也是唯一的基地，由于该基地的陨石爆弹装置可以破坏ジヤブロー的防空火力网，为了降下作战，首先要夺取ルナツー。

**作战准备** 在ソロモン攻略作战完成后，要对各宇宙驻留军团配备兵器，而キシリア与ドズル军团去グラナタ防卫。キレン与剩下的军团对ルナツー立刻发动作战。这里如果各位之前没有注意宇宙兵器的更新，将会造成一些阻碍，不过这时联邦已无还手之力，4 个军团的轮番轰炸必定可以取得胜利。

**攻略要点** 这里会出现不少高达系的单位。但由于星一号作战消耗了过多兵力，根本不会对我军构成威胁，这就是所谓好虎架不住群狼，没有战术需要，委任即可。

**作战期间** 推荐 20T




## ジヤブロー

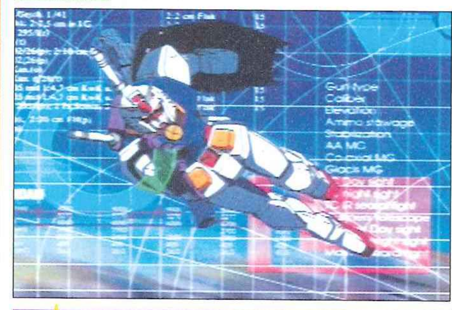
收入:750
生产:1000

最后一战。

作战准备 地面各军团配备相对应数量的运输机与 MS，根据行军所需时间的不同，决定移动的顺序，宇宙配 HLV 与 MS，集结在ジャブロ一上空，做好降下准备，一定要在同一回合围攻ジャブロ一。

攻略要点 无，绝对的优势兵力，必胜无疑。

作战期间 推荐 15T



地区作战攻略

## 联邦侧

这次联邦的攻略作战也分成几个阶段，和吉翁军一样，每个阶段都有每个阶段的作战方案。

### ハワイ

收入:600
生产:250

地球反攻作战的第一步，ハワイ、マトラス攻略提案，由于ハワイ四面环海，对于目前还没有 MS 的联邦来说，正好可以在敌军尚未组织起兵力时攻下此处。

作战准备 由于一开始兵器有着压倒性的不利，所以大量生产成为了唯一的方法（ミデア、TIN コツド、フライマンタ、61 式战车）。因为此次作战在第二回合提出，所以一开始将トリントン基地其它军团的一些兵器暂时配备给 04 军团与 07 军团来提高战力。

攻略要点 由于行军时间会消耗 4 回合，所以当到达ハワイ时，敌军会出现一定数量的部队，但援兵的可能性很小，以目前的兵力足可以攻下了。首先用フライマンタ消灭水中用 MS、TIN コツド消灭敌空中部队，然后再登陆消灭残存的 MS 与基地守备，在对敌 MS 时，一定要以绝对压倒数量来攻击，这一战指示的收效是最大的。

作战期间 推荐 10T



### マドラス攻略作战

收入:600
生产:250

地球反攻作战的第一步，第二阵。

作战准备 在ハワイ攻略作战期间，将レビル军团移动到トリントン。由于到マドラス只有一条移动适性为空的路线，所以军团中的 U 型潜水舰一定要格纳掉，配备大量的フライマンタ与 3 部队的 TIN コツド就足够了，当然包括原有的 61 式战车与相对应数量的ミデア。

攻略要点 一开始，先由一队搭载 61 式战车的ミデア顺序对处点进行制压，由フライマンタ部队对 MS 进行攻击，而少数的敌空中部队由 TIN コツド消灭就可以了，然后注意将ミデア藏在フライマンタ后面（以免被包围）登陆，61 式战车远距离支援，フライマンタ近距离轰炸，敌陆上部队就可以搞定了。

作战期间 推荐 10T



### ベギン

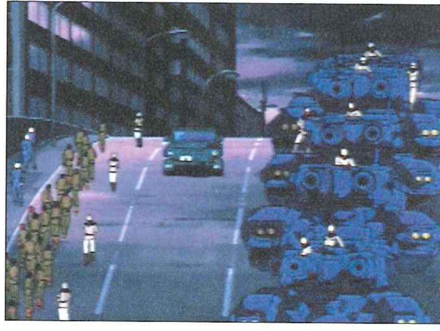
收入:250
生产:650

地球反攻计划的第一阶段最后一阵，将アシア地区彻底制压，矛头直指吉翁军生命线——オデツサ。

作战准备 ハワイ攻略作战完成后，立即对驻留军团进行补给，同时依旧大量生产，对トリントン驻留军团进行兵器配备。也对レビル军团补给作好准备，マドラス攻略结束后，将トリントン驻留军团向マドラス移动，对レビル军团进行补给，下一回合发动ベギン攻略作战。

攻略要点 依旧是兵器性能相差悬殊，但由于数量的优势，取得胜利只是时间问题。委任即可。

作战期间 推荐 15T[s10]



以上是地球反攻作战第一阶段，在进行的同时，一定要加大生产与开发的力度，使我军尽快扭转颓势。

在这期间，虽然オデツサ会对ベルフアスト基地实行数次进攻，但不会对我军造成致命性打击，只要适当对驻留军队配备兵器即可。

进入地球反攻作战第二阶段后，会有オデツサ、キャリフオルニア、ニユ一ヤ一ク等地区的攻略作战提案，以战争推进的角度来看，攻略流程应是オデツサ→キャリフオルニア→ニユ一ヤ一ク。

### オデッサ

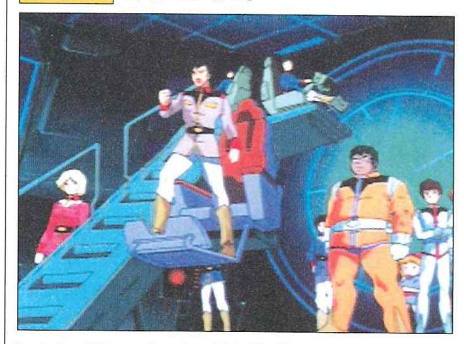
收入:250
生产:1200

吉翁军的地上生命线，对此处攻略成功的话，胜利女神将会向我军微笑。

作战准备 将レヒル军团移动到ベルフアスト，配备好交通工具。这时我军的 MS 应已开发成功了，尽可能的为ベキン、マドラス的驻留军团配备 MS 部队，同时不要忘记交通工具；确保精英们（MS 适性为 A 的人物）都有 MS 驾驶后，就可以发动オデツサ攻略作战了。一定要让各军团同一回合到达（5 支军团）。

攻略要点 由于 V 作战的完成，WB 队会参加此次战役——解决黑色三连星与マク・ベ的核弹，再加上我军具备 MS 部队，可以说是很痛快的一仗。在此，笔者保留意见，由各位亲自去享受联邦 MS 远远凌驾与吉翁 MS 的威力吧。

作战期间 推荐 15T[s9]



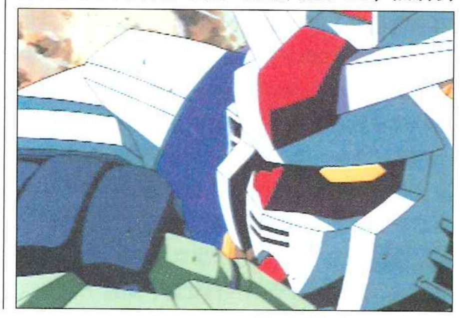
### キャリフオルニア

收入:500
生产:700

吉翁军地上攻击军总部，对キャリフオルニア的攻略成功，将会使吉翁在地面上的威胁彻底消失。

作战准备 在オデッサ沦陷后，吉翁会对ジャブロ一进行一次攻击，但是由于是从キャリフオルニア派兵，所以导致防卫キャリフオルニア薄弱，为我军提供了绝好的进攻机会，所以我们一定要等待这一时刻的到来。将レヒル的军团移动回ジャブロ一，加上原有的两个军团，再尽量多配一些 MS 部队，ジャブロ一就可以高枕无忧了。在ハワイ配属两支军团（上校以上）以 MS 和交通工具为主，随时都做好对キャリフオルニア的攻击准备，一旦キャリフオルニア攻打ジャブロ一，立即发动作战。

攻略要点 ハワイ军团的交通工具要以潜水舰为主，可以配备开发出的强袭型登陆舰。潜水舰部队一面散布米诺夫斯基粒子，一面接近敌基地，但登陆地点要距敌基地有一段距离；而强袭型登陆舰登陆后，发进出所搭载的 MS，然后去






占领远处的处点。由于キャリフォルニア山地较多，フライマンタ发挥不出应有的实力，飞行部队配属 TIN コツド就可以了，用来减轻地上部队的负担，至于水中的敌部队，不用太在意，全处点制压后他们就完了。同时，宇宙中ルナツ一的军团应对北アメリカ上空进行攻略作战，能攻下最好，失败了也可以起到牵制敌军的作用。此次作战一定要指示，否则后悔莫及。

**作战期间** 推荐 15T

## ニューヤーク

收入:800
生产:200

完成第二次反攻作战。

**作战准备** キャリフォルニア攻略完成后，对驻留军团补给，下一回合发动作战，由キャリフォルニア、ベルフアスト两地派兵即可。

**攻略要点** 本来ニューヤーク的守军就不是很多，再加上派了一大部分去キャリフォルニア送死（利用全处点制压消灭），根本没有多少守备力量，委任即可。

**作战期间** 推荐 15T[s15]



地球反攻作战第二阶段完成后，就要进行地上扫讨作战和星一号作战了。

四支军团进行扫讨作战（ジャブロー、オデッサ、マドラス、トリントン），剩下的分别移动到キャリフォルニア、ベキン、オデツサ、トリントン准备打上作战（宇宙用 MS、HLV 的配备）。

## キリマンジャロ

收入:200
生产:800

彻底消灭吉翁在地面上的势力。

**作战准备** 挑选四支军团，进行 MS、交通工具的配备后发动作战。

**攻略要点** 绝对优势的兵力，委任即可（注意配备水中用 MS 部队）。

**作战期间** 推荐 15T[sishen]




## ソロモン

收入:500
生产:400

星一号作战的第一步，筑造进攻吉翁的桥头堡。

**作战准备** 在以前地球反攻作战期间，一定要适当生产宇宙巡洋舰后期型，这时会派上大用场，对ルナツ一的部队进行 MS 与交通工具的配备，然后发动作战。在同一时间对各地区上空发动作战（尽可能在第一时间）。

**攻略要点** 部队同一时间抵达与太阳能系统是关键，使用太阳能系统可以对ソロモン守军造成 30% 的伤害，但同时会失去一位优秀的将领，如何取舍，各位视情况而定吧。

进攻部队一定要亲自指示（发动作战前应把精英机师配属一部分到这两个军团中，并为他们生产相对应数量的高性能机体，如高达类机体），利用强力的机师与机体（同时也是重点保护对象）充分发挥我军的兵器优势；在加上 WB 队的参战，只要做好充分的准备，对冲过来的敌人逐一歼灭（不要混战，千万要保持阵形），取得胜利不会有问题。

**作战期间** 推荐 15T



## ア・バオア・クー

收入:700
生产:350

吉翁的最终防卫线，攻下这里，サイド 3 就犹如掌中之物了。キレン会在我军发动作战后使用ソーラ・レイ，如果各位不想让自己长久以来的努力白费的话，对デキン公王的和平提案要先接受，发现ソーラ・レイ后再拒否就可以了。另外，一定要让 WB 队也参加这次作战。

**作战准备** 等所有的地球上空作战（至少オデツサ与北アメリカ要完成）、兵器的生产与配备完毕后，发动作战（注意交通工具的配备）。

**攻略要点** 物量作战法，委任（从此次战役开始，吉翁已无还手之力）。

**作战期间** 推荐 10T



## グラナタ

收入:900
生产:800

由于ア・バオア・クー的陷落，キレン会以ソーラ・レイ威胁ア・バオア・クー的进攻部队，所以先攻下グラナタ，多出两条进攻路线后ソーラ・レイ也就够不成威胁了。

**作战准备** 在进攻ア・バオア・クー的过程中，对地球上空、ルナツ一的军团进行兵器配备，ア・バオア・クー攻陷后，将东アシア上空、北アメリカ上空的军团移动到ア・バオア・クー，发动作战（也要对ア・バオア・クー的驻留军团实施补给，注意 WB 队成员的配属）。

**攻略要点** 无，委任即可。

**作战期间** 推荐 10T



## サイド 3

收入:1600
生产:150

**作战准备** 彻底消灭吉翁军。

**攻略要点** 在グラナタ攻略期间进行补给工作。先出发的攻击军团会受到ソーラ・レイ的照射而损失 30% 的部队，但是其余两支军团则不会受到伤害，这里注意一下就可以了。保证军团同时抵达サイド 3 即可胜利。委任与否由各位自行决定吧。

**作战期间** 推荐 10T




### 闲言碎语

1、士官的分配一定要以战斗主力多士官为原则，如一开始的宇宙防卫部队，可以只留军团长一人。

2、一些强力兵器的生产一定会有人来阻挠，这时将军事与生产分配率提高，谁反对，就放他 3 回合长假，回来后再演讲提高士气。

3、攻略中可将某地区兵器格纳为 1，诱敌来攻，再配备兵器应战，而其他地区军团则攻打该防守薄弱地区，诱敌深入、攻其不备（以 normal 水平为准）。

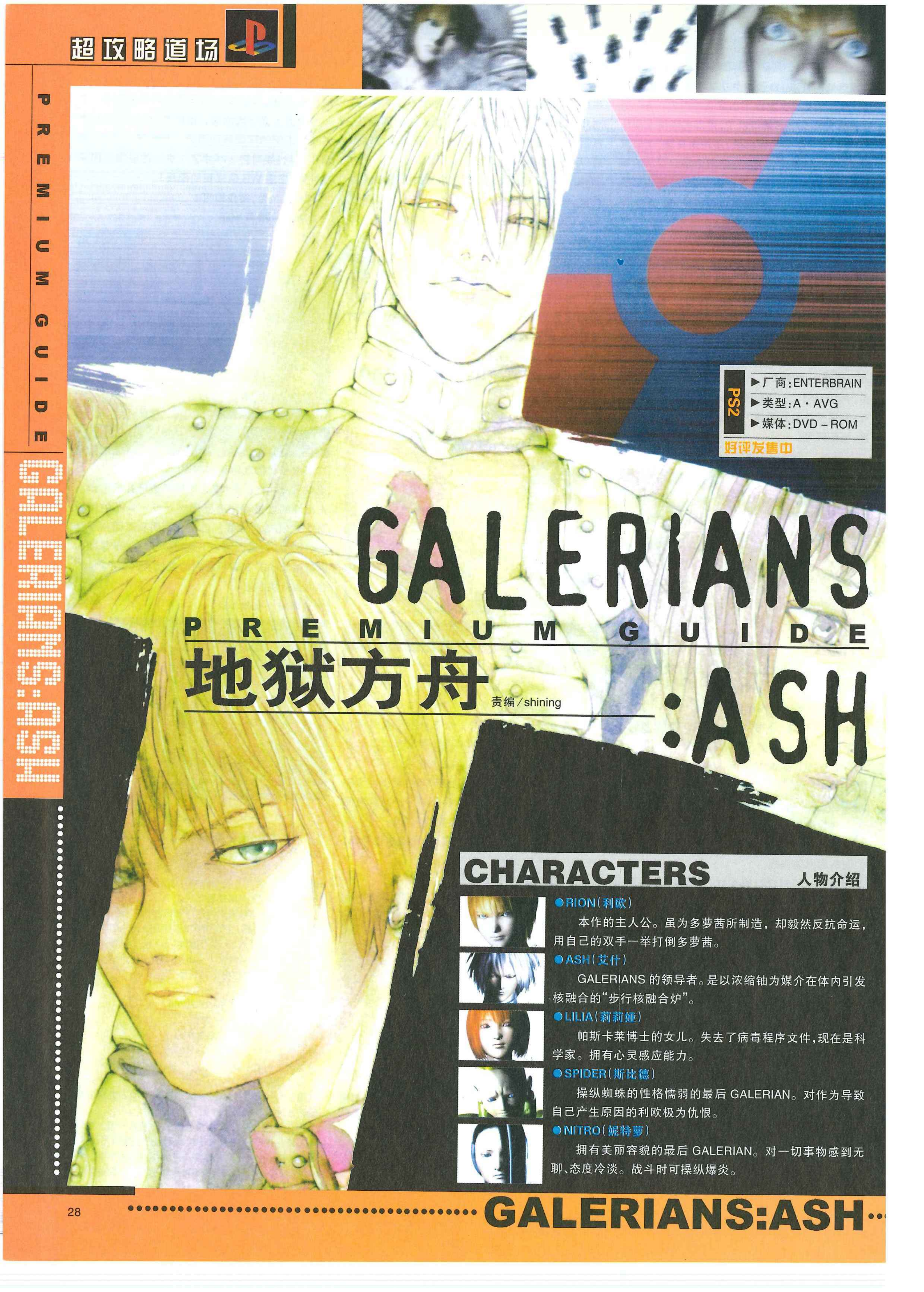
4、关于 IF－LEVEL：IF－LEVEL 越高，在原创模式中可以选择的人物与机体就越多

5、隐藏人物：

フォウ・ムラサメ：IF－LEVEL280
テム・レイ ：IF－LEVEL 250
ハマーン・カン：IF－LEVEL200
カミーユ・ビダン：IF－LEVEL200
パプテマース・シロッコ ：IF－LEVEL180

6、隐藏机体：

● 夏亚专用高达：原创模式→联邦→加入夏亚→高达开发完成→夏亚专用高达开发提案
● 夏亚专用力奇多姆：原创模式→吉翁→加入夏亚→力奇多姆开发完成→夏亚专用力奇多姆开发提案
● 原形老虎：老虎开发完毕之前与吉翁尼克社友好度到达 100
● 原形多姆：多姆开发完毕之前与吉翁尼克社友好度到达 100




# GALERIANS PREMIUM GUIDE 地狱方舟:ASH

责编/shining

## CHARACTERS 人物介绍

●RION（利欧）

本作的主人公。虽为多萝茜所制造，却毅然反抗命运，用自己的双手一举打倒多萝茜。

●ASH（艾什）

GALERIANS 的领导者。是以浓缩铀为媒介在体内引发核融合的"步行核融合炉"。

●LILIA（莉莉娅）

帕斯卡莱博士的女儿。失去了病毒程序文件，现在是科学家。拥有心灵感应能力。

●SPIDER（斯比德）

操纵蜘蛛的性格懦弱的最后 GALERIAN。对作为导致自己产生原因的利欧极为仇恨。

●NITRO（妮特萝）

拥有美丽容貌的最后 GALERIAN。对一切事物感到无聊、态度冷淡。战斗时可操纵爆炎。

●PARANO(帕拉诺)



性情变质的最后 GALERIAN。对首领艾什持有警戒之心。持有操纵雷的超能力。

●ROMERO(罗米诺)



修鲁达防卫部队的司令官。几乎没有任何实战经验。对使用超能力的利欧深感厌恶。

●PAT(帕特)



军方电脑天才兼驾驶员。虽有些自负,但确有实力。是协助利欧的少数己方之一。

●CAS(凯丝)



修鲁达防卫部队中的一员。被利欧所救。之后开始协助利欧。

## SYSTEM 系统介绍





●超能力

主角利欧共有 5 种超能力,其中 NALCON 是消耗药力最少的超能力,不需储力即可发动,在战斗中最为常用。和敌人的距离越近,NALCON 的攻击力越强。RED 或 D－FELON 适合大范围攻击,可用来攻击复数敌人。

●背后攻击

由敌人身后攻击,威力高于正面攻击 2 倍以上,是节省药丸的好方法。可先将敌人击倒后再绕到其身后攻击。

●LOCK ON

使用 LOCK ON 可将指示敌人目标的绿色箭嘴变为红色,视点也改为以该敌人为主。无论到哪里都可以自动瞄准敌人,非常方便。不过敌人数量多时切忌使用,避免造成攻击混淆。

●短路

由于利欧使用超能力、受伤、翻身闪避、地区辐射等因素,AP 值达到全满时,便会陷入头脑短路(SHORT)状态。这时利欧变成无敌,任何敌人(除 BOSS)一触即死,但自身的 HP 也慢慢减少,只有吃下恢复药才能恢复正常。AP 虽然越少越好,但在一些敌人数量众多的区域,短路反而是直接打击敌人、减少 HP 损失的一种良策。



## STORY 剧情攻略

### area2 MUSHROOM TOWER

●流程攻略:

＊1[B1F] ファミリープログラムルーム(调查尸体取得 3 种 file,保险囊中的是前作敌人,经过每个保险囊时可顺道回收各种药丸)→[1F] ドームエリア＊2→[1F] セキュリティーエリア N(击败 2 个机械人)＊3→[2F]ラストガレリアン开发エリア(连续踩踏地上的光点,电脑终端电源启动,调查电脑,解除中央通道移至第 1 区)→[2F]ブリッジ→[2F] ドロシールーム(迎战 BOSS: 多萝茜)＊4→[B1F]ファミリープログラムルーム＊5→[1F]ドーム区域＊6→[1F]セキュリティーエリア N＊7→ [2F] ラストガレリアン开发エリア(迎战 BOSS:斯比德。战胜后得到药丸 SKIP,调查电脑,解除中央通道电子锁前往第 1 区)＊8→[2F]ブリッジ→[2F]ドロシールーム(迎战 BOSS: 多萝茜)＊9

●剧情简介:

＊1 公元 2522 年,能自动修复、自动判断的超高智能电脑“多萝茜(ドロシー)”管理着“米开朗基罗”市。在多萝茜的管理下,城市的秩序和平而安定。然而某一天,多萝茜开始产生这样的疑问:为什么人类可以自相残杀,而我却不能去杀人……我也要成为人类所崇拜的神。于是,多萝茜利用医院作人体实验,制造了只服从她的命令的 GALERIANS(超能力者),企图征服世界……修坦纳博士发现了多萝茜的阴谋,研制出可以消灭她的电脑病毒文件,并将文件主体和启动程序分别输入到共同开发的帕斯卡莱博士的女儿和自己的儿子利欧的体内……多萝茜为了破坏病毒程序,派出 GALERIANS 杀死了修坦纳博士,并与逃出医院失去记忆的利欧展开惨烈激战,结果 GALERIANS 纷纷战死。模样和利欧一模一样的 GALERIAN 卡恩在临死前对利欧说:“利欧,你也是 GALERIANS 啊。”真正的利欧早已死去,现在的利欧只不过是注入人类灵魂的 GALERIAN……



[前作最后之战区域]

利欧:刚才是你在呼唤我吗?

莉莉娅:没有啊。

利欧:刚才听到有一个声音在呼唤我……

(调查倒下的卡恩取得 file)

莉莉娅:你是真正的利欧啊,卡恩也并不想同你作战……多萝茜一定就在附近,快点吧,利欧。

＊2(一个声音在利欧的脑海中呼唤着“利欧,利欧”,利欧捂住头痛苦地蹲下身去))

利欧:脑袋、脑袋里,她的声音在催促着我…

＊3(眼前出现一个闪着电光的奇异悬浮物)

莉莉娅:利欧,你看!

悬浮物:对不起。

利欧:你是谁?

悬浮物:莉莉娅。

利欧:胡说!不可能的,莉莉娅就在我身边。

悬浮物:是 6 年后的莉莉娅,我一直都在寻找你,自从 6 年前……

＊4(利欧和莉莉娅来到多萝茜面前)









多萝茜:你回来了!能够活着来到这里确实应该受到嘉奖。储存在那个女孩头脑中的病毒是破坏我的唯一方法,除此之外,再也没有任何东西能对我造成威胁了。利欧,用你的力量,马上给我杀了她!

利欧:你以为我可能会杀莉莉娅吗?

多萝茜:不要和我顶嘴!

利欧:不是顶嘴,是真实的想法。

多萝茜:利欧,你是 GALERIAN,创造你的人是我!!我是你们的神,跟随你的母亲吧!

利欧:不管是谁创造了我,我就是我,不是你的玩偶!

多萝茜:快向妈妈道歉吧,你惹怒我了!!

＊5(重新回到初始地点)

利欧:我们好像不是初次来到这个地方吧?

莉莉娅:嗯?是吗?

＊6(利欧的脑海中再次出现莉莉娅的呼唤声)

6 年后的莉莉娅:帮助我呀,利欧……

(利欧再次捂住头部……)

莉莉娅:利欧,怎么了? 不要紧吧?

利欧:我有些明白了……

*7(眼前再次出现奇异悬浮物)

悬浮物:利欧,要小心啊!

莉莉娅:记得我们好像来过这里……

*8(斯比德出现)





斯比德:你终于来了,利欧……我是斯比德(手里放着红色蜘蛛)

利欧:你是由她创造的 GALERIAN 吗?

斯比德:是妈妈最后的孩子中的一个……妈妈真是深谋远虑、用心良苦,特意留下了防备的一手。可是……我不想被创造出来! 不想认识这个世界!!要不是你想破坏妈妈的计划,我本来可以不降生到这个世界的! 这一切都怪你! 你去死吧!!

*9(利欧将手放到多箩茜主电脑终端上)

利欧:莉莉娅,把病毒输入到我身上

莉莉娅:嗯(将手放在利欧的手上)……结束了……

利欧:要分别了,我们到那边再见面吧。







●攻关指导:

斯比德会操纵蜘蛛袭击利欧,蜘蛛网可用 NALCON 清除。与多萝茜之间将有 2 回战斗,适时使用防护罩,近身后使用 NALCON 即可迅速将其击败。

## area2 AIRPORT TERMINAL

●流程攻略:

*1[4F]ハイパースリープルーム(和莉莉娅交谈后得到药物注射枪、通讯器和小地图)→[4F]管制室→[3F]通路→[3F]第 1 研究室(与莉莉娅交谈,从一名研究人员那里得到 BUSTANOR)→[3F]通路→[3F]作战资料室(在中央的圆桌子上取得“对 GALERIAN 资料”)→[3F]通路→[2F]通路→[1F]搭乘ロビ→[1F]综合事务所→[B1F]西侧地下通路(和女队员凯丝交谈)→[B1F]第 3 格纳库(迎战 BOSS:帕拉诺,战胜后取得药丸 SKIP)*2→[B1F]西侧地下通路→[1F]综合事务所→[2F]通路→[3F]通路→[4F]管制室*3→[3F]通路→[2F]通路→[2F]武器弹药库(通道上前往一层的阶梯有队员看守,只能由此下去)→[1F]综合事务局→[1F]搭乘ロビ—→[1F]システム开发室(队员加比战死)→[1F]搭乘ロビ—→[2F]通路→[3F]通路→[4F]管制室*4→[3F]通路→[3F]第 1 研究所→[3F]通路→[2F]第 2 研究所→[2F]通路→[1F]第 1 仓库→[1F]搭乘ロビ—(在西南走廊尽头的箱子上拾取“非常用电源のかギ”)→[1F]第 1 仓库→[1F]搭乘ロビ—→[2F]通路→[2F]第 2 研究所→[2F]通路→[2F]非常用电源室(调查一下房中损坏的接续线)→[2F]通路→[2F]第 2 仓库(在桌子上取得“电源ケ一プル”)→[2F]非常用电源室(将电源线置于损毁部分,在邻接的电脑上使用“紧急用电源のかギ”,再开启电源)→[2F]通路→[1F]搭乘ロビ—→[1F]第 1 仓库→[B1F]东侧地下通路→[B1F]第 2 格纳库(乘上飞机,结识机师帕特)

●剧情简介:

*1(6 年后,利欧苏醒)



莉莉娅:回来啦,利欧。有点疼啊,请忍一下(启动装置)

利欧:啊! ……我能动了

莉莉娅:太好了。你在打倒多萝茜的时候,自己的肉体也因严重负荷而死去。但我始终坚信你会复活,就将你的尸体带回研究所,放入冷冻胶囊中保存起来……

利欧:在我沉睡的时候发生了什么事情?

莉莉娅:人们一直都在战争。

利欧:军方在战争吗?

莉莉娅:多萝茜在死亡前的一瞬间创造了一





个终极超能力者,叫作艾什。多萝茜将自己的 DNA 注入到他体内,并且给他下达了令自己复活并抹杀人类的指令。我想依靠军方的计算机研制出病毒来对付他……但始终无法解除几十人开发出的保护程序……现在的基地是在以前的废墟上建造的,是“米开朗基罗”市中与艾什战斗的唯一之地了,是反抗消灭多萝茜的最后据点,如果这里被艾什侵入并复活多萝茜的话,那就一切都完了。由于上次战斗中失去了病毒文件,现在只有将我自己的 DNA 注射到艾什体内……多萝茜的唯一破绽是她的遗传因子有一处异常,我们只有利用这一点才能消灭她……

利欧:这样惨烈的战斗还是让我一个人去担负吧……



*2(利欧被机械人包围)

机械人:来了,来了!

利欧:这回是机械人了。

(机械人发射光圈套住利欧臂膀,利欧奋力挣脱)

机械人:那个拿不下来啊,拿不下来哦。

帕拉诺:(飞跃而出,抽出两把匕首,用舌头仔细舔试)死死死死……你这个叛徒,用我的刀让你去后悔吧!!

*3(和罗米纳队长交谈,电脑发出敌人从 3 个地点入侵的消息)

罗米诺:你总是多管闲事,我不需要你帮忙,你快滚吧!!

凯丝:多谢你刚才救了我。



（出现入侵事件，3处警报响起。指挥部发布迎击指示，士兵们分3队向中枢管理局、研制开发处等地进发）

*4［回管制室见罗米诺］

罗米诺：根据情报敌人的力量增强了。

凯丝：我们已无路可逃。

利欧：只有打倒那家伙（艾什）了。

罗米诺：没有那么简单，要听从我的命令！

［警报大作，敌人从四面侵入］

●攻关指导

帕拉诺在战斗开始时并不出现，待利欧击倒3个机械人后他会从天而降，这时应先击倒剩下的机械人，再对其集中攻击。帕拉诺在HP低下时会不断进行回转攻击，这时可先LOCK ON他，然后不断移动闪避，趁其着地时再施以NALCON攻击。





## area3 浓缩铀精制工场

●流程攻略：

［1F］エアビーグルポート→［B1F］セキュリティーフロア→［B2F］制御事务室（取得"太阳系が描かれたメモ"）→［B1F］セキュリティーフロア→［B2F］综合医务局（在一张医疗台上取得卡匙"未设定カードキー"。医务室经常有大批敌人出现，可用RED或D－FELON作集体攻击，是本区的升级首选之地）→［B1F］セキュリティフロア→［B2F］制御事务室→［B3F］制御コンピューター室（［B3F］制御コンピューター室。调查中央电脑，画面上会出现艾什的映像。此房中会出现很多强敌，可用"短路"将敌人清除。之后调查房中的卡变更器，将卡匙插入卡变更器，输入"SATURNUS（土星）"，取得Saturnus卡匙）→［B2F］制御事务室→［B1F］セキュリティーフロア→［B2F］综合医务局（在刻有土星的门旁使用Saturnus卡匙）→［B3F］在处理设施（将Saturnuska卡匙插入卡变更器，输入"JUPITER（木星）"，取得Jupiter卡匙）→［B2F］综合医务局→［B1F］セキュリティフロア→［B2F］制御事务室→［B3F］精制ラインエリア（斯比德再次出现，但他只派数只蜘蛛出战。战胜后将Saturnus卡匙插入房中最里面的卡变更器，输入"MARS（火星）"，取得Mars卡匙）→［B2F］制御事务室→［B1F］セキュリティーフロア（在刻有火星的门旁使用Tellus卡匙）→［B2F］システム管理室（将Tellus卡匙插入卡变更器，输入"VENUS"，取得Venus卡匙后，由另一边的门离开可直接到セキュリティフロア）→［B3F］浓缩ライン储存库（将Mars卡匙插入房中最里面的卡变更器中，输入"TELLUS"，取得Tellus卡匙后，由另一边的门离开可直接到セキュリティーフロア）→［B1F］セキュリティーフロア→［B2F］システム管理室（在刻有金星的门旁使用Venus卡匙）→［B2F］储藏库升降机（按下电梯开关后，乘电梯下移。期间有敌人出现，战胜后取得药丸SKIP）→［B4F］废弃ウラン储藏库（由阶梯行至中层，调查3部特殊控制装置后，主角为它注入少许能量。到房间中央迎战BOSS：艾什。战胜后取得药丸SKIP）*→［B2F］储藏库升降机→［B2F］システム管理室→［B1F］セキュリティフロア（乘中央的电梯前往エアビーグルポート）→［1F］エアビーグルポート（乘上飞机回到第2区AIRPORT TERMINAL）

## area2 AIRPORT TERMINAL

●剧情简介：

*（艾什出现）







艾什：你终于来了，利欧。世界到这里就要全部终结了，只要打破这些容器，人类几秒钟就全完了……人们都拼命想活下去，但却猜想不到自己死的方式会是这么悲惨！





（战胜艾什后）

艾什：很难过吧，你只不过是个无用的废品！明白吗？

利欧：无用的废品？

艾什：总有一天你会明白的。为什么我们必须要以这种方式互相战斗？知道我是什么吗？我就是妈妈的主电脑……让我来改变你吧！（抓起利欧KISS）现在的你只是垃圾，杀了你也没用。妈妈现在在召唤我，叫我把她复活，你能阻止得了我吗？哈哈哈……

●攻关指导：

飞机降落后，在停机坪区域有两只大型怪物，干掉后收获不小。玩家可在此反复回飞机引出怪物再将之消灭以提高自身能力。此处是充满辐射的地区，由小地图下的红色能量棒即可得知。此地区主角的AP值会增长很快，所以一定要预留一点药丸DELMETOR备用。在废弃铀储藏库可见到最终BOSS：艾什，虽然会发生战斗，但并非最终战。

## area2 AIRPORT TERMINAL

●流程攻略：

［B1F］第2格纳库→［B1F］东侧地下通路→［1F］第1仓库（调查前往搭乘ロビー门旁的开关后，门会自动打开）→［1F］搭乘ロビー（由中央的阶梯向上层走去）→［2F］通路（调查往上层的通道可往上走去）→［3F］通路（再遇队中人员）→［3F］第1研究室→［3F］通路→［4F］管制室（再遇罗米诺队长）→［4F］ハイパースリープルーム（先到光球回复HP、AP值，接着走到中央的传送器中，由莉莉娅将主角送往第一区MUSHROOM TOWER）





●攻关指导：

主角再次回到第2区时，此处已沦陷，［B1F］至［2F］都有敌人出现。如果能力值不够，可在此提高能力。

## area1 MUSHROOM TOWER

●流程攻略:

[2F]ドロシ ルーム(调查电脑,解除中央通道移至第Ⅲ区)→[2F]ブリッジ→[2F]ラストガレリアン开发エリアⅢ→[2F]通路Ⅲブロック→[2F]中枢システムエリア α(避开蓝色墙壁到达另一边,调查墙上的电脑,设定Ⅲ区为南面。之后调查房中央的中央电脑)→[2F]通路Ⅲブロック→[2F]ラストガレリアン开发エリアⅢ→[1F]セキュリティーエリア S→[1F]ドームエリア(迎战 BOSS:妮特萝。战斗后取得药丸 SKIP)*→[B1F]ファミリープログラムルーム(调查其中一个保育囊,前作敌人的 DNA 识别资料会注入主角体内)→[1F]ドームエリア(由亮着红灯的门进去)→[1F]セキュリティーエリア N(调查电脑,解除中央通道移至第 1 区)→[2F]ラストガレリアン开发エリア Ⅰ→[2F]ブリッジ→[2F]ドロシ ルーム(调查多萝茜前的电脑,回到 AIRPORT TERMINAL)

●剧情简介:

*(妮特萝出现)



妮特萝:我是特意来看你的啊,利欧!

利欧:你是……

妮特萝:最后一个 GALERIAN——妮特萝。为什么那么吃惊呢?

利欧:你是特意来杀我的吧?

妮特萝:用不着担心。只要拥有一次惨痛的经历你就会喜欢上这种痛苦的感觉,于是痛苦便会转化为快乐。利欧,你讨厌破灭的未来呢,还是讨厌被改造的世界?未来的世界是谁也无法预知的,既然是这么容易毁坏的东西,那么你又为什么要拼死去守护呢?

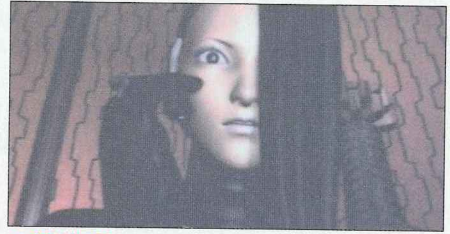


利欧:我只是想……

妮特萝:用不着解释了,理想、希望、未来那些都是些无聊至极的东西,难道这么简单的事你



都不明白?如果讨厌未来的世界,那还是死了的好!!



●攻关指导:

MUSHROOM TOWER 共有三个区域,但中央通道ブリッジ只有一个,玩家必须启动各处电脑,将中央通道移至各区才能前往。对付妮特萝采用防御罩+NALCON 战术较为有效。



## area2 AIRPORT TERMINAL

●流程攻略:

[4F]ハイパースリープルーム→[4F]管制室→[3F]通路→[2F]通路→[2F]武器弹药库→[1F]综合事务所→[1F]システム开发室(调查预备电脑资料,得知停机坪的机师是预备电脑钥匙最后使用者。再调查电脑,确认电脑必须使用钥匙)→[1F]综合事务所→[2F]武器弹药库→[2F]通路→[3F]通路→[3F]医务室(同其中一名机师交谈,得知他在逃走时将钥匙留在第 1 格纳库,之后他将第 1 格纳库的钥匙交给主角。这时可顺道回[4F]补充一下体力)→[3F]通路→[2F]通路→[1F]搭乘ロビ→[1F]第 1 仓库(调查前往东侧地下通路门旁的开关)→[B1F]东侧地下通路→[B1F]第 1 格纳库(开动停机坪的换机开关,换出绿色飞机,在里面取得预备电脑钥匙)→[B1F]东侧地下通路→[1F]第 1 仓库→[1F]搭乘ロビ(BOSS:帕拉诺。获胜后取得药丸)→[2F]通路→[2F]武器弹药库→[1F]综合事务所→[1F]システム开发室(在预备电脑前使用预备电脑钥匙)→[2F]武器弹药库→[2F]通路→[3F]通路→[4F]管制室→[4F]ハイパースリープルーム(先去光球处回复 HP、AP 值,之后莉莉娅送主角去 area1:MUSHROOM TOWER)*

●剧情简介:

*(艾什准备处决帕特拉)



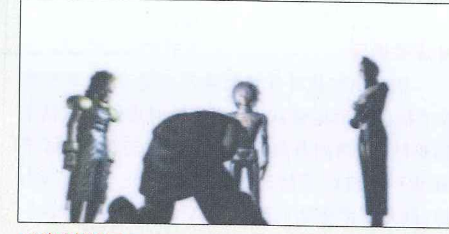
艾什:你就只会在嘴上嚷嚷,其实什么作用都起不了。由于你的擅自行动我们屡遭失败!

斯比德:不要再责备他了,我们不是同伴吗?饶了他吧!

帕拉诺:再给我一次机会吧!

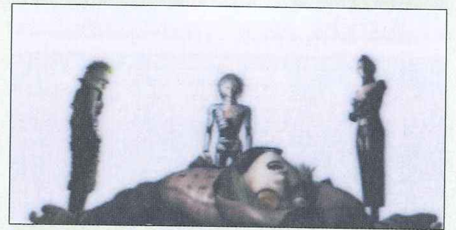
艾什:从此以后你一生都会惧怕利欧,感受过恐惧感的你已经没有存在的价值了。(开枪打死帕特拉)

斯比德:这么残忍的事……



●攻关指导:

由于传送器的电源被中断,回来的最终目的是启动后备电源,令传送器恢复运作,需要多次来回各地,要注意保留回复药。对帕拉诺之战由于其攻击力大增,所以要小心应战。对付他的突袭可张开防御罩防御,待其攻击停止后再储气发动 NALCON 攻击。





## area1 MUSHROOM TOWER

●流程攻略:

[2F]ドロシールーム(调查电脑,解除中央通道移至第 3 区)→[2F]ブリッジ→[2F]ラストガレリアン开发エリアⅢ→[2F]通路Ⅲブロック→[2F]中枢システムエリア α(调查墙上的电脑,设定Ⅲ区为南面。调查房中央的中央电脑)→[2F]通路Ⅲブロック→[2F]ラストガレリアン开发エリアⅢ→[1F]セキュリティーエリア S(调查电脑,设定Ⅱ区为西面)→[1F]ドームエリア(由亮起绿灯的门继续前进)→[1F]セキュリティーエリア W→[2F]ラストガレリアン开发エリアⅡ(迎战 BOSS:斯比德。获胜后取得药丸 SKIP。之后调查房中的发光物,取得纹章钥匙。最后调查电脑,解除中央通道移至第Ⅱ区)*→[1F]セキュリティーエリア W→[1F]ドームエリア→[B1F]ファミリープログラムルーム→[1F]ドームエリア→[1F]セキュリティーエリア W→[2F]ラストガレリアン开发エリアⅡ(用镜像钥匙开启房内刻有纹章的门)→[2F]通路Ⅱ



ブロック→[2F]中枢システムエリア β(快速通过，调查房间尽头的电脑)→[2F]通路 Ⅱブロック→[2F]ラストガレリアン开发エリア Ⅱ(调查电脑，解除中央通道移至第Ⅱ区→[2F]ブリッジ→[2F]ドロシ ルーム(调查多萝茜前的传送器，回到 AIRPORT TERMINAL)

●剧情简介:

*(与斯比德交战后)



斯比德：利欧，还记得在工里你曾经救过我的蜘蛛吗?作为报答，我告诉你 ASH 的秘密吧……你只要登录三台主电脑的记忆，艾什的秘密就会显示出来。你帮帮艾什吧，使他回复到从前的样子，你不要因为他的话而记恨他……(对蜘蛛)如果什么时候你能够回到真正的森林里生活就好了。

●攻关指导:

第 3 度回到此地，目的是破坏第二部主电脑。中途斯比德再次出现。斯比德增加了一项远程射击，玩家要一边清除蜘蛛网一边发动 NAL-CON 击倒斯比德。





## area2 AIRPORT TERMINAL

●流程攻略:

[4F]ハイパースリープルーム(与莉莉娅交谈)→[4F]管制室→[3F]通路→[3F]作战资料室(与兵士交谈)→[3F]通路→[2F]通路→[2F]第2研究室(“预备电脑钥匙”入手)→[1F]第 1 仓库→[1F]搭乘ロピー→[1F]システム开发室(使用“预备电脑钥匙”开启预备电脑)→[1F]搭乘ロピー→[2F]通路→[3F]通路→[4F]管制室→[4F]ハイパースリープルーム(与莉莉娅交谈)

●攻关指导:

在[3F]医务室与队员凯丝交谈，她会拜托利欧到[2F]武器弹药库取弹药。取得后将弹药交给凯丝(对她使用)，她表示感谢后继续索要，之后可去[B1F]第 3 格纳库再次取得弹药。



## area1 MUSHROOM TOWER

四处调查没有任何发现，返回 AIRPORT TERMINAL

## area2 AIRPORT TERMINAL

●流程攻略:

[4F]ハイパースリープルーム→[4F]管制室→[3F]通路→[3F]作战资料室→[3F]通路→[2F]通路→[2F]武器弹药库(利欧产生幻觉，眼前出现凯丝和众队员战死的场面)→[2F]通路→[3F]通路→[4F]管制室→[4F]ハイパースリープルーム(迎战 BOSS：妮特萝。打倒后回到[2F]ドロシルーム，得到药丸 SKIP 再返回 AIRPORT TERMINAL)*





●剧情简介:

*(与莉莉娅谈话)

莉莉娅：发生什么了，你看起来很痛苦的样子。

利欧：作了一个很可怕的梦，梦见敌人突破了防护门。凯丝死了……

莉莉娅：是很悲伤的梦啊。

利欧：太好了，只是个梦而已……

莉莉娅：真的只是个梦吗？如果梦是现实的话，那么你所认为的现实可能就不是真的现实？你没这样想过吗？

利欧：你在说什么呢，莉莉娅！

莉莉娅：是梦还是现实，谁都分不清。

利欧：莉莉娅，难道你是妮特萝？

(莉莉娅变成妮特萝)

妮特萝：终于发现了，你还真是迟钝啊。在 6 年前的战斗中莉莉娅已经失去了病毒文件，你不可能战胜艾什的。

利欧：让我回到现实的世界中去。

妮特萝：现实？你所认为的现实世界已经毁灭了。莉莉娅、凯丝都死掉了。在我身边的话，你想要的现实不管多少我都可以给你，把病毒启动程序交给我吧。







利欧：这并不是我想要的。

妮特萝：什么都不想要的话，绝望就是最适合你的了。

(战斗结束后)

莉莉娅：利欧，不要被骗了！我是莉莉娅，这全是陷阱，他们这样做只是为了让你杀掉我。利欧，清醒吧！

利欧：别学莉莉娅的样子。

莉莉娅：我从一开始就是莉莉娅。

(莉莉娅变成妮特萝)

妮特萝：真是个乖孩子，不知道该相信哪一边，从你的脸上能见到绝望的样子。只要看到莉莉娅的脸就不忍心下手了吗？

利欧：该死！(将妮特萝一拳击出，紧扼住她的脖子)

(妮特萝变成莉莉娅)

莉莉娅：我死去的现实世界真的那么好吗？不要上当！我是莉莉娅……利欧，相信我！(妮特萝被扼杀)







（莉莉娅出现）

莉莉娅：利欧，凯丝死了。最后之地也要沦陷了。……利欧，发生什么了吗？

利欧：莉莉娅，你真的是莉莉娅吗？这里真的是现实世界吗？

莉莉娅：刚才传送的时候，由于艾什的侵入，将你丢在了虚拟空间，对不起，利欧。

（利欧进入传送装置）

利欧：输入密码吧。

莉莉娅：利欧，要使用传送装置必需人类的DNA作传送密码，但是，有人将自己的DNA数据提供给了艾什。

利欧：也就是说我们当中有叛徒。

莉莉娅：叛徒就存在于我们几个活下来的人当中，死去的人DNA资料自动会消除……虽然有些危险，但我会在这里和那里的主电脑相连接。绝对不会让你孤单一人了，不管发生什么，我还是莉莉娅，这里还是现实世界。

●攻关指导：

妮特萝的火炎攻击变得非常强，索性发动防护罩，直接储气以NALCON对抗，这样就可彻底击倒妮特萝。



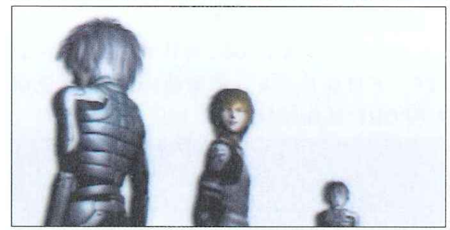
## area1 MUSHROOM TOWER

●流程攻略：

[2F]ドロシルーム→[2F]ブリッジ→[2F]ラストガレリアン开发エリアⅢ→[2F]通路Ⅲブロック→[2F]中枢システムエリアα（调查墙上的电脑，设定Ⅲ区为南面）→[2F]通路Ⅲブロック→[2F]ラストガレリアン开发エリアⅢ→[1F]セキュリティーエリアS（调查电脑，设定Ⅱ区为西面）→[1F]ドームエリア（由亮起绿灯的门继续前进）→[1F]セキュリティーエリアW→[2F]ラストガレリアン开发エリアⅡ→[2F]ラストガレリアン开发エリアⅡ→[2F]通路Ⅱブロック→[2F]中枢システムエリアβ（调查房间尽头的电脑）→[2F]通路Ⅱブロック→[2F]ラストガレリアン开发エリアⅡ→[1F]セキュリティーエリアW→[1F]ドームエリア（由亮起红灯的门继续前进）→[1F]セキュリティーエリアN→[1F]ドームエリア（由亮起白灯的门继续前进）→[1F]セキュリティーエリアE（此处敌人是无限出现的，利欧可使用“短路”状态攻击敌人，大量取得药丸。之后调查电脑，设定Ⅰ区为东面）→[2F]ラストガレリアン开发エリアⅠ（房中央突然出现第3部主电脑）→[2F]通路Ⅰブロック→[2F]LGプログラム开发ルーム（与艾什交谈）＊→[2F]通路Ⅰブロック[2F]ラストガレリアン开发エリアⅠ（调查电脑，解除中央通道移至第Ⅰ区）→[2F]ブリッジ→[2F]ドロシールーム（调查多萝茜前的传送器，回到AIRPORT TERMINAL）

＊（艾什出现）

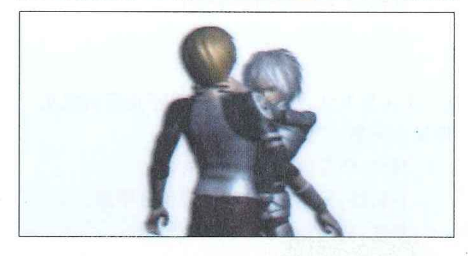




利欧：原来，这里与多萝茜的中央系统是相连……

艾什：没想到你竟能追到这里！！看过我开发的程序了吧。我是妈妈在临死时开发出来的启动程序，是数码的虚拟体，是没有实体的，因为复活妈妈需要强大的再启动能量……这是中央电脑，由这里我能够自由操纵世界各地的电脑。现在的我可以作任何事，没有任何约束……6年前你杀了妈妈，本来当时我就可以让她复活……可是，如果妈妈复活，我就只能成为妈妈的一部分了，







你是理解不了那种痛苦的！！而现在，她所有的系统资源都由我控制了，现在的我具有前所未有的满足感……

利欧：你和妈妈一样，想将自己提高到神的地位，真是愚蠢啊。



艾什：你才愚蠢呢，妈妈已经复活了！在我所创造的世界中……

●攻关指导：

此处值得推荐的提升能力区域是[1F]セキュリティーエリアE，可用“短路”攻击消灭敌人，获得大量药丸。



## area2 AIRPORT TERMINAL

●流程攻略：

[4F]ハイパースリープルーム→[4F]管制室→[3F]通路（收到罗米诺队长的联络，赶往フライト管理局）→[2F]通路→[2F]武器弹药库（发现凯丝的尸体）→[1F]搭乘ロビー→[1F]フライト管理局前（收到帕特的联络，改往[B1F]第2格纳库）→[1F]第1仓库→[B1F]东侧地下通路→[B1F]第2格纳库（乘飞机前往AIR VEHICLE）

●剧情简介：



利欧回来后，莉莉娅不知去向，整个地区一片混乱，四周充满敌人。这时机师帕特用通讯器联络利欧，说罗米诺已将莉莉娅带至浓缩铀精制工场……

●攻关指导：

此处在[4F]ハイパースリープルーム回复



体力后,最好不与敌人纠缠,尽快乘飞机离开。

## area3 浓缩铀精制工场

**●流程攻略:**

[1F] エアビーグルポート (飞机 AIR VEHICLE 降落) *1→ [B1F] セキュリティフロア→[B2F] システム管理室 (遇上疯狂的罗米诺挟持莉莉娅离去) → [B1F] セキュリティーフロア (追上罗米诺)→[B2F] 制御事务室→[B3F]精制ラインエリア (追上罗米诺) → [B1F] セキュリティーフロア→[B2F]综合医务局→[B3F]浓缩ライン储存库→[B2F]システム管理室→[B2F]储藏库升降机 (按下电梯开关, 乘电梯下行) → [B4F]废弃ウラン储藏库(BOSS:罗米诺) *2→DT 形核融合炉(BOSS:艾什) *3

**●剧情简介:**

*1(飞机 AIR VEHICLE 内)

帕特:我很担心莉莉娅博士,你一定能把她救回来吧?

利欧:为什么要问那种问题?

帕特:因为你的笑容那么寂寞……

利欧:我会让一切都终结的!





*2(迎战罗米诺)

利欧:你为什么要背叛?

罗米诺:因为我害怕,越是战斗就越感受到他们的强大,看见死去的部下的惨状,就发自内心地感到恐惧。我通过被击毁的战斗机械人端末跟艾什相连接,给予他 DNA 资料。这样的话艾什答应留给我一条活路。

利欧:不可能!你真的相信艾什的约定吗?

罗米诺:艾什遵守了诺言,但却是以这种方式……

(打倒罗米诺后,救下莉莉娅)

利欧:莉莉娅,莉莉娅……

莉莉娅:利欧,这里是……









利欧:是最终铀精制工场的地下。

莉莉娅:刚才还是幻觉,转眼间就真的见到你了

利欧:如果是艾什就能救你了……

莉莉娅:我不想成为机械,就让我呆在这里吧

利欧:我们不是说好了要一起努力到最后吗

莉莉娅:利欧,我是莉莉娅,不是别人啊,是一直爱你的莉莉娅,你一定要相信我!

利欧:当然。

莉莉娅:已经……不会再见面了,真想一直在你身边……(昏厥)

利欧:莉莉娅!!!(伏身在莉莉娅胸部)还活着……(与帕特联络)帕特,莉莉娅在最终铀精制工场,你快来救她!

帕特:明白了!

*3[与艾什最终战]



艾什:终于来了,利欧!你的灵魂已经离开了那个肮脏的身体,已经再也无法回去了。来吧,加入我们,和我融为一体吧!

利欧:我拒绝!!……我感到很悲伤,妮特萝、帕拉诺、斯比德他们全都死了,这所有的悲剧都是由你一手造成,我要你偿还这一切!!

艾什:那我就将你的记忆数据抹去!这里是我的世界,你的一切行动都在我的纪录之下。你永远胜不了我,利欧!

[击倒艾什,妮特萝、帕拉诺、斯比德出现在艾什身后]

帕拉诺:再一次接近你了,艾什!

斯比德:我是来救你的,艾什!我想让你看到真正的世界。

妮特萝:艾什!如果你讨厌未来的世界那你就自己去死好了!

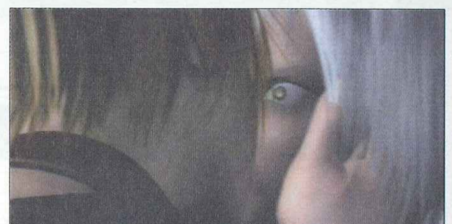
帕拉诺:如果你想毁灭软弱的自己,由我来帮你会顺利一点。

妮特萝:由于你一直在逃避自己内心的苦闷才诞生了我,在使别人痛苦的同时,你自己也在痛苦。

艾什:全部都是因为我!!!(用枪对准自己头部射击)

[再次击倒艾什]







艾什:难道你能够看到我的未来吗!?为什么?……利欧,我明白你的价值了

利欧:我只是为了杀死多萝茜以及她的孩子们才诞生出来的。不是莉莉娅,也不是任何人让我来的,我是在自身意识的驱使下才出现在这里的……

艾什:我是为了妈妈的复活才诞生出来的,而你是为了破坏妈妈才诞生出来。

利欧:(与艾什 KISS,将病毒文件注入艾什的体内)再见了,艾什!

艾什:我并不憎恨你,你也不要憎恨任何人。我就是在这里诞生的,在这里就只有寒冷和孤独。而现在的我终于感受到了温暖……

**●攻关指导:**

终于和总 BOSS:艾什对决。需小心艾什的核辐射攻击,一旦被击中就会损失大量 HP。战斗中要多使用防护罩,以防备艾什的诸多强力必杀。



▶机种:PS2　▶厂商:SPIKE
▶类型:AVG　▶媒体:CD－ROM

责编:SORA
DARKING

SAMURAI 侍

## 侍 基本操作

| 功能键 | | |
|---|---|---|
| △:纵斩 | □:横斩 拾取物品 | X:跳 |
| ○:对话 | R1:防御 | L1:拔刀 |

| 组合 |
|---|
| R1＋□:踢 战斗中可拾取道具 |
| R2＋方向键: 战斗中逃跑或切换敌人 |

## 侍 刀的知识

**●硬度**

在游戏中刀的硬度非常重要，直接关系到刀的耐久度，如果耐久度为零，刀就会折断。如果硬度不够，可能导致一些刀技无法发出，或者发出后直接将刀折断。

**●刀势**

在游戏中一共有6种刀势。

上段刀:由上而下的攻击方式，攻击力在几个刀势中是最强的，但相对大面积攻击比较薄弱。

中段刀:在敌人面前竖起刀，此刀势最好掌握，同时技巧也较多。

下段刀:持刀的高度在腰部之下，特点是能最快地将刀挥出。

肋段刀:双手握刀把刀摆在身后的姿势，攻击范围是最广的，同时也更加强调斩的技能。

片手刀:单手刀，重量最轻，打击技巧是所有刀中最丰富的。

忍者刀:忍者刀，反手握的刀，突进技最丰富

## 侍 战斗系统

战斗中会出现3种对话:

1. 用脏话侮辱对方，但敌我的攻击力、防御力都不会改变。
2. 当有朋友出现的时候，如果和朋友交谈有可能会得到恢复道具
3. 认输求饶，在处于劣势时可以使用，不过一般成功率较低。

## 侍 攻击技巧

**●关系图**

崩溃> 普通攻击> 诱敌> 崩溃

崩溃攻击:敌防御中，击中兵器时快速输入方向键前，就可以发出崩溃攻击

效果:将对手的防御姿势破坏，将对手的刀向上弹开。

诱敌: 防御状况被敌人击中兵器的情况下快速输入相反的方向键，就可以诱敌

效果:将对手的攻击引向一边，使对方攻击落空。

## 侍 势力及人物介绍

**一、中立势力:**

1すず:甘栗店的女孩，小的时候，父母死于戊辰战争，成为孤儿。这时在六骨山宿场镇经营“甘栗”的栗吉发现并收养了她。由于长大后的すず十分漂亮，吸引了许多宿场镇的居民来观看，当然，观光费就是在甘栗吃饭。(17岁)

2栗吉:1822年在六骨山的宿场镇开始经营一家名为“甘栗”的饭店，因妻儿过早的离他而去，所以有些消沉，直到在戊辰战争中收养了一个名为すず的孤儿后，他的生活开始发生了变化。(83岁)

3ドナルド:英国黑人青年，本是因为建设高炉而来到六骨山，但后来受到了宫本武藏精神的感染而决定留在日本。暗恋すず。(23岁)

4堂岛军二:一本松锻冶物屋的老板，参加过戊辰战争，被称为鬼军二。(35岁)

5东横苑山:出身于京都的剑术名门，17岁那年，父母、妹妹被剑豪所杀，之后的十年为了报仇而周游世界，但仍然大仇未报(27岁)

**二、黑生家**

1黑生铁心:以前名震关东八州的名人，现在已年过50，但风度依旧不减当年。在所有的家臣心中威望也很高，作为黑生家的主人，背负着振兴黑生家的使命，(51岁)

2黑生邑花: 生于土佑名家的 “座备家”，不甘于现状的她离开了当时的丈夫后嫁给了铁心，运营、建设、买卖高炉全是她的提议。是一个有头脑，叛逆心强的女人。

3知床总一郎:文武全才，对黑生家忠心耿耿，为了让黑生家度过难关，不惜牺牲一切。(44岁)

4坪内八郎:简称坪八，作为一名战争孤儿的他，从小就以打架发迹，14岁那年参加了戊辰战争，被那时的铁心深深吸引，成为了黑生家的家臣。暗恋すず。(24岁)

**三、赤玉党**

1吉兆:14岁被父亲铁心逐出家门，流落到英国。受到那里先进思想的影响，决定回国推翻政府，参加了名为“贺之乱”的战役。从那以后，结成了赤玉党，虽然没有足够的实力打倒政府军，但一直坚持自己的理想。(24岁)

2チエルシ一:英国女孩，13岁时认识了流落英国的吉兆，3年后与吉兆一同去了日本。对赤玉党的理念没有兴趣，只是单纯的想要和吉兆在一起。(20岁)

3刘部星云:出身于剑术名家，对明治政府颁布的“废刀令”十分不满，于是加入了赤玉党。(26岁)

4日向隼人:为了加入赤玉党而专程来到六骨山。性格冷静，头脑清晰，受到吉兆与刘部的信任，担任参谋一职。(28岁)

**四、明治政府**

1玉川上水:1868年参加戊辰战争(倒幕派)，战后进入工部省，由于政绩优秀，被派来执行与六骨山的高炉交易。习惯把什么事都做得很肮脏。(39岁)

2保世大佐卫门:高炉建设工人，建设停止后，因为吃霸王餐被警察逮捕，不知为何成为了井之头的手下。头脑简单，四肢发达。(不详)

3井之头茂吉: 六骨山的警察，向带刀的当地武士或旅客收保护费，经常以武力来威胁。(35岁)

# 小说攻略

《侍》是一部多元化的作品，自己的一举一动都会造成剧情的变化，这是它最大的特点，下面是我和 DARKING 玩过这部游戏后的原创小说，刊登这两部小说的意义就在于让大家更加了解《侍》，知道在游戏中可以任意去扮演任何立场的角色。

## 正义之侍

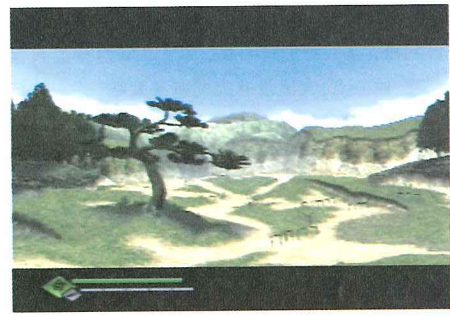
六骨山——这些年走过了无数的地方，只有这里尚未来过，不知道这个地方，会不会是我作为武士的最后一段旅程呢？

在六骨山入口处的小桥上我停住了脚步，看着下面业已干涸的流水，不由地想到：如今作为武士的我，在颁布了废刀令的明治，要如何活下去呢？政府要武士们放弃比他们生命还要宝贵的刀，这无疑是在践踏武士的灵魂，但是，事实是不可否认的，从此以后，舞刀弄剑的时代已不复存在了。“救命！”一声女性的尖叫将我从沉思中唤醒，几个武士模样的人正在调戏一名少女。以我现在的心情是不愿意去管这种事的，谁知在与他们擦肩而过时，不巧与他们的首领冲撞了一下。“拔剑！”他将配剑抽了出来“黑生家的坪八！我们来决一胜负！”本来是不想和他纠缠的，但是由于郁闷的心情和他的恶行，让我不自觉的将剑拔了出来，其他的几个同党也摆好了架势“看来不是一对一了。”我这样想着，三个人同时冲了上来。











武士，到底为什么而活呢？地上的尸体与断刀让我苦恼不已，刀身上的血一滴一滴的落在桥板上。“放过我吧！”坪八见到刚才的一幕不由得心生寒意，“我知道错了。”“滚吧！”我无法给自己杀死他的理由。坪八走了，少女走了过来：“谢谢你救了我！请问……可以告诉我你的名字么？”“没这个必要吧。”我把刀收起来，继续向前走，“我是宿场镇甘栗的すず，欢迎到我家来光顾！”少女在身后说。

来到宿场镇的街上，发现人出奇地少。“……”由于刚才的打斗，感觉有些饿，正好发现附近有一家小店。

“欢迎光临！”从笑容、声音、年龄上来看，可以肯定，这就是那位叫做すず的少女，“您是……啊！刚才救我的人！”刚要转身离去，没想到被她认了出来。“了不起！一瞬间就杀了三个人！太厉害啦！”旁边有一个黑色的人大叫着。虽然不想和太多陌生人搅在一起，但既然被认了出来，就姑且坐下来吃顿饭吧。

没想到，这个想法又错了。一念之差，我就被卷进了六骨山的纠纷之中。

首先是那个叫ドナルド的黑人无聊的夸夸其谈；然后是黑生家的管家前来滋事，这一切的一切，就好像是命中注定的。

由于黑生家的霸权统治，导致六骨山一带的居民越来越少，而黑生家经营的高炉，正在与政府进行交易，同时，六骨山还有一个叫做赤玉党的反政府组织，而政府似乎也在准备镇压黑生家与赤玉党。“看来免不了一场腥风血雨了”我一边欣赏着一本松在夕阳下的景致，一边这样想着。

远处，一个人推着一辆婴儿车在夕阳下散步。“多么温馨的一幅景色呀”我躺在松树下，将视线转到红色的天空中，“这是武士最后的傍晚了吧！”自己正在为有这种想法而感到莫名的时候，一阵寒意穿过背脊，“?!”我坐起身，向远处看去，刚才推着婴儿车的人正被赤玉党包围着。“那孩子是我们的猎物！”一个头目模样的人喊道。无论如何武士们对付一个婴儿也是不对的，我径直冲上前去。

“你是吉兆！？”原来推车的人是黑生家的管家，“难道要对你的弟弟下手?!”“我早已不是黑生家的人了！”“你是谁?”吉兆发觉了我的到来，“黑生家的人?”“不，没有关系，只是孩子是无罪的。”我平静的望着吉兆，从他的身上感觉不到丝毫的敌意。吉兆转过身去“上！！”赤玉党徒们向婴儿冲了上去，“你们！”我抽出刀来。“喂！”管家大声喊道“这里交给我，请你护送黑生少爷回家！”本来我也是希望吉兆能够放过小黑生，并不想进行杀戮，于是我抱起小黑生，按照管家指点的方向跑去。

在拯救了小黑生后，与黑生家寒暄了一番，虽说不上什么投机，但也算是得到了一些关于六骨山的情报，并且与知床（管家）成为了朋友。




太阳落山了，考虑一下，还是去附近的神社休息比较好，这样至少不会牵连其他人。

“也许，人间才是地狱吧。”这一晚，这句话得到了证实。

从黑生家到神社后，天色已经完全黑了下来，如果没有头上那一轮明月，就真的要伸手不见五指了。

本来只认为神社是个人烟稀少的地方，但是它给我的感觉却不止如此。一条白色的破烂石阶在黑色的树林的怀中绵延到看不清的深处，给人一种毛骨悚然的感觉。“这样的地方不会有人来，正好。”拾阶而上，不知为什么，总觉得两边的景色是一种不祥的征兆。走过石阶，突然听到男人和女人暧昧的呻吟声，“不管了，离他们远点好了。”我实在懒得再找其他的栖身之地了。“咔嚓——”我的脚踩到了一根枯树枝。“谁！”一个男人猥琐的声音，我向声音走去。面对这个矮小的穿着警察制服的男人我没有必要躲藏：“我没有别的意思，只是想在这里借宿一晚而已。”这时，后面传来了那个女人的声音：“怎么是你?”——竟然是黑生铁心的夫人！！“我会当作什么也没看到。”实在是不



想和他们纠缠。“不行!”男人大叫着,“看见了就要死!”“阿井,不要那么张扬。”“可是……”



“夫人,井之头警官,ソラ君,你们?”知床突然出现在我的身后。“是他欺负我!”黑生的夫人指着我。“什么?ソラ君,你?!”我大概明白在场每个人的想法,于是,我再次将刀拔了出来。井之头的手下不知从什么地方冲了出来,直接扑向我,在这一瞬间,我感到一种好像野兽发出的压力,不自觉的用刀尖切开了他的喉咙。“死刑!死刑!”井之头气急败坏地掏枪向我射击——只是在黑夜中,看不清对手的人是很容易被杀的——伴随一声怪异的惨叫,他那令人作呕的行为消失在深深的黑夜之中。既然已经杀掉了一个关键人物,我认为已经没有必要再打下去了,“知床君,我们住手吧。”“不行!”知床断然拒绝了我的提议。“知床君,你不明白吗?”“有些事,光明白是不能解决问题的!”突然,一阵寒光向我的颈部袭来,我以最快的速度去闪躲这一击,虽然没有直接毙命,但是却在我的脖颈上流下了一道血印,血液顺着脖子流进了衣服,我明白,这是他手下留情,是对我在六本松助他一臂之力的回复。既然这样,我也没有选择的余地。“知床君,我认真起来了。”我将刀刃收入鞘中。“哦?”知床深深地吸了口气,“拔刀术吗?有意思呀,在临死之前竟然可以看见这种招数,来吧!”本来平静的夜晚现在吹起了狂风,树叶在风中翩翩起舞,像是在向人们诉说着什么。突然,风停了,叶子落在我们的周围,一动不动,不仅是叶子,一切都陷入了一片死寂之中。“啊——!!”知床向我冲来,同时将刀举过头顶,看来是要一击定胜负。刀身划出半圆形的弧线,带着风声向我袭来,在接触的一瞬间,我向后一跃,同时向前迅速跨出一步,这个过程中,我的刀也飞离了刀鞘……

武士,到底为什么而活呢?

知床倒在血泊中,脸上却带着微笑:“ソラ君,你让我见到了真正的武士,认识你是我一生最大的荣幸……永别了!”

真正的武士到底是如何定义的呢?难道连自己的朋友都要亲手杀死的人也算是武士么?难道连自己的原则都无法遵循,只是以决斗为生的人叫做武士吗?不,这是不可能的,至少,武士应该可以再多做一些有意义的事吧。我一边思考,一边望向旁边的黑生夫人,她,她是什么?她不是武士,但是她手中也持着武器,在武士的世界里,为什么有这样的人存在呢?这一点,大概没有人知道答案吧。

在极度的心理矛盾中,我似乎失去了理智。当我清醒过来的时候,天已经有些亮了,我可以清楚地看到眼前的四具尸体,他们有的是我的朋友,有的与我毫不相干,但,他们同样都成为了我手中利刃的牺牲品,这越发让我感到,作为武士,似乎只会给人们带来悲伤……

我决定到赤玉党的公馆去,说服吉兆,阻止他们与黑生家无意味的打斗,以及与政府的对抗。很巧,一进门就遇见了吉兆,“吉兆君,不知是否可以谈一谈?”“你是……好的,那么我们去神社吧。”一路上,与吉兆的交谈中,我感到,他有着常人无法接受的思维方式,虽然他也保持着武士的灵魂,但在他眼中,武士是应该自己决定自己的路,并不是那种活在伦理之下,为了一些无谓的小事而大开杀戒的人,用他的话来说——“那些家伙连摇尾巴的狗都不如”!“但是,这种彻底的革新,在赤玉党内部,又有多少人会认同呢?”我不由自主的说出了自己的看法。“……”吉兆在神社前停了下来“ソラ君,把你的力量借给我吧!”这时,吉兆发现自己的同僚日向也在这里,不过他没有发现我们。“这家伙来这里做什么?”吉兆冲了上去,我也紧跟其后。

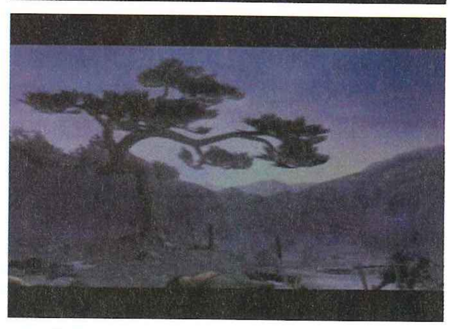




山上神社的小屋里有人在谈话,原来是日向正在与官兵交换情报。听到关键时刻,日向感到隔墙有耳,冲了出来。“嗯?!”日向只能做出这种反应!吉兆怒目日向;“原来你是政府的狗!”“吉兆,时代已经到了明治,一切已成定局,投降吧。”“做梦!要我向明治政府投降,不如要我去死!”“愚蠢,那就让我成全你吧。”随着日向刀锋出鞘,几个忍者也跳了出来,又是一场腥风血雨……







“我……怎么会在这种地方……”日向跪倒在地上,“哼哼,一切已成定局……即使杀了我也……我要把你们也带到地狱去!”“不好!快躲开!”吉兆和我迅速躲开了代表着日向结束生命的爆炸。“快!要回去做战斗的准备了!”吉兆转身朝向赤玉党总部的方向,“我在公馆等着你,ソラ君!”……

再次路过了甘栗,突然栗吉冲了出来:“救救すず!她被政府军抓走了,救救她吧!”当我正要询问缘由,一个黑生家的人跑过来:“政府军,政府军……”话还没有说完,他就倒在了地上。“看来政府已经向黑生家下手了,那么赤玉党也……对不起,吉兆君!”我回身冲向了黑生家的方向。

在血红色夕阳的光辉下,地上的尸体,折断的兵器,被炮弹炸出的坑穴……“战争已经过去了,应该已经和平了,为什么?为什么?”戊辰战争时婴儿与女人的哭声又萦绕在我的耳际,那些为战争付出生命的人,究竟为什么执著于和平的信念?以生命为代价换来的,就是这样不断的重蹈覆辙吗?

“玉川上水,无论武士也好,政府也好,本来都是纯洁的一群,可是,由于你这种人的存在,才会让本来可以和平相处的人们互相残杀!”我拔出刀,刀锋指向玉川:“我要杀了你!”

“杀我?——别逗我笑了,凭你一个人?看看黑生家和赤玉党,你还要反抗?”在场所有的军人在玉川的命令下,一起向我杀来……

SAMURAI 侍

明治X年，六骨山事件中，政府军大获全胜，赤玉党及黑生士族被剿灭。高炉作战行动执行长官玉川上水少佐战死于黑生家的打斗中，凶手下落不明。六骨山现无人居住……

# 无赖之侍

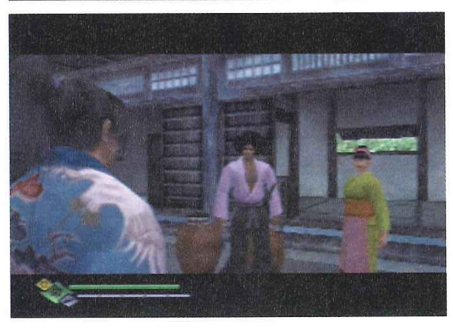
六骨山是最后的武士之地。

因为听到这样的传说，身为明治时代最后一个武士的我向着六骨山出发了。

刚刚踏上六骨山的土地，啊，错了，是界桥的木板……就看见一帮汉子在追赶一个女孩子，为首的家伙鬓竖如鬼角、赤膊纹青龙、秃额刺坪八，一付标准的五行欠打无赖相。这种人在游戏，啊，又错了……是武士所经之路出现的作用只有一个，那就是成为我真武威名的垫脚石啊！我正在赞叹老天待我不薄，就见那家伙一把将女孩子捞上肩头，得意洋洋地想要离去。想跑?门都没有！我哒哒紧赶几步，一晃膀子把他撞个踉跄，正待义正辞严地喝斥他两句，呼啦啦他身后的一群人就把我围了起来。呃，我怎么会把这些家伙给忘记了的?瞄着他们手上明晃晃的钢刀，强大如我也不禁有点心虚，所谓双拳难敌四手，蚂蚁多了也可以咬死大象，那小丫头是美是丑我都没看清，犯不着拿自己的武士魂冒险。这样想着，我欲待开口道歉，那些家伙就哇呀呀怪叫着挥刀斩了过来。搞什么嘛，至少也该给小弟我一个讨饶的







机会啊。冒着冷汗我也拔出了刀，二三招过后——什么?这些家伙就只有这种水准吗?自身差劲也就算了，连围殴时最简单的配合都烂的一塌糊涂，我刚才居然还想向这些贼厮鸟告饶，真是上当了！一股受到欺骗的怒气汹涌勃发，驱使我在打倒这群混混后没有停手，继续挥刀追斩他们的首领坪八。没想到这家伙居然挺强的，不，其实



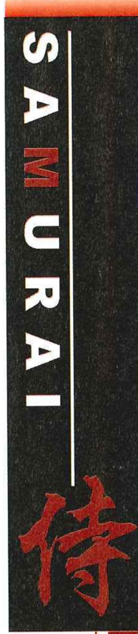




他也不算太强，只是我刚才一鼓作气砍脱了力，所以现在才会感觉手软。这下可危险了，面对坪八的步步进逼，我只有招架之力，难道我的武士魂就要断送在这里了吗？死亡的阴影一袭上心头，我膝盖一软，当场跪了下来，这一下误打误撞，闪过了坪八砍向我颈项的一刀，顿时那家伙的整个胸膛直送到鼻子跟前，好臭！我左手掩鼻，另一只手习惯性的挥动想要驱赶臭气，却忘记手上正握着一把武士刀，刹那间只听坪八一声怪叫，接着就是一堆又腥又烫的液体浇了我一头一脸，连我的眼睛也糊住了。等到我擦亮双眼，坪八那家伙已经逃的无影无踪。哼哼，真正的武士是永远不会失败的，就算要失败了也会得到老天的保佑啊！我得意的挺起胸膛向获救的女孩子走过去，哇，她还真是漂亮！女孩自我介绍说她是甘栗店的女招待，名叫すす。真是人如其名，不枉我一番辛苦，你刚才也看见我的雄姿了，现在就让我们以结婚为前题开始交往吧！我正想去握她那双白白的小手，她却向我鞠了个躬后跑掉了，真是让人不敢相信！我在桥上足足愣了一袋烟的功夫，才想起顺着すす离开的路线追赶。

我沿着小路追到一个小村子，旁边不就是甘栗店吗？走进去一看，すす她居然和一个全身黑漆漆的家伙混在一起。这怎么成，我连忙冲进去，拔刀向黑鬼挑战，那黑鬼不但不敢应战，居然还说我欺负受了伤的人。真是血口喷人，你要受伤了还有精力勾引我的甜心？被我这么一骂，黑鬼恼羞成怒，终于肯和我战斗了。不过他的本事真不怎么样，没有几下就被我照屁股一脚踢出大门。就这样我又救了すず一次，于是和店主栗吉商量要他把他的养女嫁给我，这个不知感恩的老头居然不干，火上心头的我狠狠的殴打了他一顿拂袖而去，并放下话说我绝对不会就此罢休的。

在村子里晃了一圈后依然感觉心气难平，于是离开村子向铁道的方向走去，在小路的旁边看见了两个自称赤玉党的人正在大谈"打倒明治政府"的理想。真可笑！他们空空的肚子发出的雷鸣声我隔这么远都可以听得一清二楚，还敢谈这种不着边际的理想？真是不知天高地厚，还是让我教导你们何谓现实生活吧！掣刀在手，我上前左右开弓将这两个愣头青摆平在地，满腔火气总算是消了大半。



气顺过来后，我比较有心情观望风景了，望见前方有一幢比较气派的房子，想起此番前来六骨山的目的，产生了过去拜访的念头，没想到这一去就和一群看家狗没头没脑的打了起来，这群禽兽的配合可比坪八的手下强出太多了，一轮激战杀得我遍体生津，还是逃跑吧！我朝一个家伙面上虚晃一刀，想乘着他躲闪的空档夺路逃生。他果然跳到了一旁，可是——为什么他背后还有一个人?! 无奈的我只得手上加劲，虚招化实刀，把多余的挡路石咔啦一下劈成两半，这下总算有生路了。我拔脚待跑，目光却被飘在血泊中的某样花花绿绿的东西给拉住，上下身无法取得协调的下场就是摔成四脚朝天，被敌人重新围了起来。看似生机断绝，其实呢?你们现在就算学洋人那样在路上铺玫瑰花送我我也不走了！小心翼翼地从血泊中捡起那张发亮的花纸，是金钞耶！而且居然还是五元面值的！！想不到这群穿的和乞丐一样的家伙身上竟暗藏重宝，真是赚到了。

热血沸腾的我一跃而起，牙突牙连突连天升斩三招一气呵成，将站的最近的一个家伙连人带刀剖开两爿！啊，等等，断成两截的竟是我的中庸刀……主人尚未认输，你就先败了，真是一把废柴刀！抛下断刀，我一脚踢起地上的一把"浮云"，抄刀成居合之势，眠狮子燕返转身螺旋打又将一人砍翻在地，可是这两人倒地后只掉下二只蘑菇，蘑菇?为什么会是蘑菇，我最讨厌吃蘑菇了，更加过分的是居然还是有毒的蘑菇!！啊，我的舌

头麻痹了。

在这节骨眼上，不知剩下的那些狗腿子发了什么信号，一个叫日向的忍者突然蹦出来向我攻击，看他穿的一身衣料还不赖，应该比较有货，"把五元钱交出来！"我怒吼着迎上去，那家伙露出莫名其妙的眼神，然后在他弄明白我发出的嗬嗬声是什么意思之前，就被我打趴下了。钱呢?蘑菇呢?穿的人模狗样的这家伙身上居然什么也没有？还敢恬不知耻的邀请我加入赤玉党，真是不把你打到满面桃花开你就不知道花儿为什么这样红！再又被我狠狠砍了两刀后，这个叫日向的家伙连蹦带跳的逃离了现场。看不出来这混蛋逃跑的速度居然比我还快，值得佩服。打倒最后两只看门狗后，我打量变得空荡荡的战场，除了血水外再没什么油水可捡，只好一边心痛着花在断掉的爱刀上的金钞，一边往村子的方向走回去。

回到村子，天已经黑了，有两个人正在讨论黑山家的少主人傍晚的时候在一本松遭到袭击，可是当我过去追问他们详细情况的时候，他们撒腿就跑，可能是被我满身的血腥吓到了吧。我看看天色已晚，自己也需要清洗身体，便在村子里找了家宿屋歇息下来。

唉，今天真是亏大了，希望明天能有回本的机会。抱着对明天的美好期待，我进入了甜美的梦乡——すす你真是好可爱。

第二天，我再次来到铁道附近溜达，七转八弯逛到一个树立着高炉的地方，那里竟是黑生家和赤玉党决战场所，我可不想被这种无意义的混战牵连，赶快离开了那块是非之地。一时无处可去，便想到继续昨天被打断的拜访。回到昨天引发血战的大屋，才知道那里竟然是赤玉党的总部，这还真是奇怪的缘分啊！在房子里我见到了赤玉党的首领吉兆，在和他的聊天中我发现他是一个很有骨气的家伙，于是我决定加入赤玉党，好好磨练他的武士魂——开玩笑，这种不着边际的事我才不干呢，可是眼前这叫吉兆的家伙真的很强，我要不答应的话，怕是无法生离此地啊。

加入赤玉党后我的第一件任务就是和吉兆去黑生家打探情报——太会指使人了吧，入会酒都不给就要我出工！可是看看吉兆阴鹜的眼神，我也只有一边在心里问候他全家一边跟着他走，在穿过神社的途中我们发现日向鬼鬼祟祟的钻进了神社，吉兆感到很奇怪，于是跟了进去，没想到竟然发现日向正和政府的官员进行交易，原来赤玉党和黑生家的冲突全部是由他挑拨的，受到刺激的吉兆愤怒地跳了出去，我虽然不想现身，更打算乘机遁走，但吉兆那家伙却在口中大叫我的名字，替我招来一堆关爱的目光与刀光，逼得我不得不加入战团。吉兆很强，但撕下伪装的日向更强，我和吉兆两人联手，费了九牛二虎之力终于打倒了日向和他那帮好像兔子一样的手下，正当我想去捡地上的战利品时，日向那奸诈小人却发动了自爆，轰得我三魂出世，七魄升天，险些去到大雷音寺面觐佛祖。

日向这个王八蛋，做事竟做这么绝，我绝不会让你在地下得意的!！侥幸从爆炸的烈焰中逃生的我心中一时充满了对日向以及他背后明治政府的憎恨与杀意。因此当吉兆让我先回赤玉党的总部做好和政府对抗的准备时，我一口应承下来。而他自己则计划去和黑生家沟通。

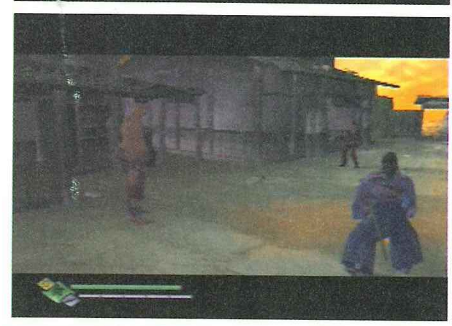
我回到赤玉党总部，而吉兆去了黑生家，可是不久吉兆便一脸悔恨的返回赤玉党总部，原来黑山铁心就在吉兆面前被政府的刺客给暗杀了，而这时我才知道原来黑山铁心就是吉兆的父亲。搞什么，原来赤玉党与黑生家的冲突只不过是黑生家的父子吵架?! 那这关我什么事?而且现在失去和黑生家的联合机会，单凭赤玉党这种穷酸组织想要彻底消灭明治政府在六骨山的势力不过痴人说梦。一想到这里我的心就凉了，可是赤玉党的干部们却开始认真商议如何与政府军交战，真是一群疯子，我可是正常人，而且还是这个时代宝贵的最后一名武士，才不要被疯子的狂行连累。就在我东张西望寻找开溜机会时，政府的军队却先发制人，开始对赤玉党总部发动攻击，这可真是太好了，一乱起来我逃跑的机会就多。尤其当吉兆为了给父亲报仇，抢先冲出大屋后，我感到时机成熟，开始向门口移动，这个偷跑的举动却被赤玉党的金毛女干部误以为我要去支援吉兆，她开始主动掩护我，看来头发长见识短确实是至理名言啊，我才不陪你玩命呢，有机会还不闪人，当我是傻瓜吗？但是当我溜了出去后，却发现自己犯了一个极大的错误。在铁道的旁边政府军居然架设起了大炮，我的天，刀剑的力量能和火炮比吗?早知道我还不如躲在赤玉党总部呢。这时政府的士兵也向我冲了过来，赤玉党的热血傻瓜刈部连忙赶过来支援我，好了，这时就交给你了，反正你不是一直叫嚣要打倒明治政府吗，正所谓万丈高楼平地起……呃，好像这时代还没这词呢，反正就是这个意思了，你慢慢去努力吧。我开始顺着小路逃跑，没想到却被政府的大炮给盯上了。汗，难道我跑路都不行吗?没办法，只有战斗了，真是不想让自己的刀沾上政府军的血呀！我且战且退打到了铁路上，不过真是不知道是眼前的政府军特别傻，还是政府训练军队特别傻，这些呆瓜居然在铁路上排成一排轮换着攻击我，我正头痛着怎么脱身，汽笛嘶鸣，一辆火车飞驰而至，我赶紧使个引字诀卸开一个人的进攻，乘势闪出铁轨，那帮傻瓜在弄清怎么回事之前就被火车撞飞了，这样就只算是交通意外，方便我脱离干系。

兵不血刃的解决了铁路上的敌人，我一心只














SAMURAI 侍

想尽快的离开这个地方，于是就向村子跑去，却在村子里与吉兆迎面撞个正着。该死的，为了让政府军相信我是清白的，只有杀了这个家伙了！但没想到政府军是铁了心要杀死我，无论我怎么以行动辩解都没用，我只好躲到吉兆的身后等着他把敌人都解决掉，只是偶尔挥动两下刀子威吓逼近的政府军。

在吉兆把村子里的政府军都杀光之后，我们回到了当初我救下すず的界桥上，政府军的头领玉川已经在那里等着了，刚走过去就被火枪瞄准了，吉兆激动的全身发抖，我则做着最后一次努力，向玉川申诉我的清白，不过仍然得不到原谅，玉川一个手势，桥下的枪手向站位突出的吉兆扣动了扳机，这时赤玉党的那个金毛女干部突然冲出来帮他挡住了这颗要命的子弹，这真是浪费，虽然我看不惯金毛，但她还是个美女呀！只要她还活着，就有希望成为我的女人，是谁允许你们随便杀死她的！?旧仇新怨一起涌上心头，我和吉兆狂怒地冲向玉川直到把他砍成肉酱。这时，政府方面的援军也赶到了，吉兆怒吼着向他们冲过去，而消了气的我则悄悄的离开了，然而直到我离开很远，仍然可以听到吉兆那悲伤的绝叫。

数日后，我再次返回六骨山，得知黑生家和赤玉党已经完全被政府消灭了，这块最后的武士之地终于也灰飞烟灭，武士这一阶层看来是同时被时代与神明抛弃了，那么我也该解下佩刀，恢复我无赖的真正身份了。



## 侍 最终之侍结局达成必要条件

1. 在剑客评定中击败知床

达成条件：在桥上击败坪八

2. 在事件分裂的危机中阻止刈部，同时，刈部不能死亡

达成条件：在黄昏的时候进入赤玉党总部，击败几个小兵之后，与日向战斗，战斗中日向要求你加入赤玉党，选择加入赤玉党，随后在刈部与吉兆的冲突中选择由自己阻止刈部，在将刈部的HP削减到1/4之后出现对话，选择胜负已分。使刈部降服。

3. 在黑之会中不能杀掉任何一个在场之人

达成条件：在晚上进入神社，发现黑生铁心的夫人和井之头的暧昧关系，被发现后，选择"啊"，知床登场后，对知床说密会，然后出现黑生铁心夫人的辩解，听辩解，辩解完之后选择宽恕，事件圆满解决。

4. 日向的阴谋

达成条件：第二天到赤玉党总部，找到吉兆一起自动发生。杀掉日向。

5. 赤玉党总部，铁路，宿屋的战斗

6. 桥的战斗，会合铁心父子，给玉川一定的伤害，他会逃向神社，追踪到神社

7. 神社等会诱惑主人公，选择与玉川单挑

胜利后完成最终之侍

### 追加要素

| 追加要素 | 必要GP |
|---|---|
| 在武士入门追加チュートリアル | 20 |
| 可以使用对战模式 | 50 |
| 追加服装一套 | 80 |
| 武士入门追加チュ－トリアル | 120 |
| 对战模式中可以使用日向准人 | 160 |
| 在对战模式中可以使用井/头茂吉 | 200 |
| 在对战模式中可以使用知床总一郎 | 240 |
| 在对战地图中可以使用铁路 | 280 |
| 在对战模式中可以使用黑衣小兵 | 320 |
| 在对战模式中可以使用吉兆，东横 | 380 |
| 在对战模式中使用隐密 | 440 |
| 主人公增加第4人第五套服装 | 500 |
| 在对战模式中使用黑生铁心 | 560 |
| 在对战模式中可以使用佣人A | 640 |
| 在对战模式中可以使用佣人B | 740 |
| 追加主人公第六套衣服 | 820 |
| 在对战模式中可以使用玉川 | 900 |
| 在对战模式中可以使用チェルシ | 980 |
| 在对战模式中可以使用介指 | 1060 |
| 追加主人公衣服第七套 | 1140 |
| 在对战模式中可以使用栗吉 | 1220 |
| 在对战模式中可以使用すず | 1300 |
| 增加第五个主人公 | 1500 |
| 在对战地图中可以使用宇宙 | 1700 |
| 可以使用自编的万次 | 2000 |
| 从制作人员得到信息 | 3000 |

### 称号与获得GP

| 称号 | 条件 | 普通难度获得GP | 简单难度获得GP |
|---|---|---|---|
| 侍王 | 70以上 | +120 | +60 |
| 至高之侍 | 65－70 | +100 | +50 |
| 侍师苑代 | 60－65 | +80 | +40 |
| 尊の侍 | 55－60 | +70 | +40 |
| 侍修行中 | 50－55 | +60 | +30 |
| 凡人 | 45－50 | +50 | +30 |
| 未熟者 | 40－45 | +40 | +20 |
| チンゼラ | 35－40 | +30 | +20 |
| 马の骨 | 30－35 | +20 | +10 |
| くちれ外道 | 30以下 | +10 | +10 |

### 特殊称号取得

| 称号 | 条件 | 普通难度获得GP | 简单难度获得GP |
|---|---|---|---|
| 金持ち侍 | 最后身上有200金 | +250 | +100 |
| 人斩り侍 | 杀人数在180以上 | +250 | +100 |
| 鬼畜玉 | 不明 | +100 | +50 |

## 侍 全刀具介绍

### 上段刀列表

| 刀势 | 刀名 | 持有者 |
|---|---|---|
| 上段刀 | 大黑生 | 黑生铁心 |
| 入手方法：需要完成ドナドナ的敢死之旅，在一本松与黑生铁心战斗胜利后获得。 | | |
| 上段刀 | 竹富士 | 堂岛 |
| 入手方法：在煅冶屋打造刀具后不给钱，与堂岛战斗胜利后获得。 | | |
| 上段刀 | 鲛肌刀 | 刈部 |
| 上段刀 | 恐山 | 一般 |
| 上段刀 | 鬼火 | 一般 |
| 上段刀 | 当方不败 | 一般 |
| 上段刀 | ハルユキ | 不明 |



### 中段刀列表

| 刀势 | 刀名 | 持有者 |
|---|---|---|
| 中段刀 | 中庸刀 | 主人公 |
| 中段刀 | 活火山 | ドナルド |
| 入手方法：在命运之桥，不参与战斗，可以得到 | | |
| 中段刀 | 爱染 | 邑花 |
| 入手方法：在黑之会中与邑花战斗后获得 | | |
| 中段刀 | 二代菊正 | 不明 |
| 中段刀 | 毒虫 | 一般 |
| 中段刀 | 东风 | 一般 |
| 中段刀 | 初代玉光 | 一般 |
| 中段刀 | 中元 | 一般 |
| 中段刀 | 权太 | 一般 |

### 下段刀列表

| 刀势 | 刀名 | 持有者 |
|---|---|---|
| 下段刀 | 一发丸 | 坪八 |
| 入手方法：在ドナドナ的敢死之旅中与坪八发生战斗，胜利后获得。 | | |
| 下段刀 | 十六门 | ホセ |
| 入手方法：在恶德警察的剧情中可以直接杀掉获得，也可在黑之会中与其战斗获得 | | |
| 下段刀 | マクルセカイ | 一般 |
| 下段刀 | 纲走 | 一般 |
| 下段刀 | 马井 | 一般 |
| 下段刀 | オホ－シク | 一般 |
| 下段刀 | タクマ | 不明 |

### 肋段刀列表

| 刀势 | 刀名 | 持有者 |
|---|---|---|
| 肋段刀 | 十戒丸 | 知床 |
| 入手方法：在黑之会中与知床战斗胜利后获得 | | |
| 肋段刀 | 花鸟风月 | 东横 |
| 入手方法：随机出现的迷剑士，战斗获胜后取得 | | |
| 肋段刀 | 千草 | 一般 |
| 肋段刀 | 浮云 | 一般 |
| 肋段刀 | ニイタカヤマ | 玉川 |

### 片手刀列表

| 刀势 | 刀名 | 持有者 |
|---|---|---|
| 片手刀 | 神风 | 吉兆 |
| 入手方法：在高炉的战斗中战胜吉兆获得 | | |
| 片手刀 | 微热 | テエルツ－ |
| 入手方法：晚上去赤玉党总部路上与テエルツ－战斗可获得，白天在保卫高炉的战斗中可获得 | | |
| 片手刀 | 彼岸 | 一般 |
| 片手刀 | 大纳言 | 一般 |
| 片手刀 | 红天女 | 一般 |
| 片手刀 | 妹守辰正 | 万次 |
| 片手刀 | エミュ | 不明 |

### 忍者刀列表

| 刀势 | 刀名 | 持有者 |
|---|---|---|
| 忍者刀 | 残月 | 日向 |
| 入手方法：在政府的阴谋一章中，将日向的HP削减至零，在他自爆后取得。或者在宿场中打倒他取得。 | | |
| 忍者刀 | 忍者刀 | 忍者 |
| 忍者刀 | 忍者力 | 忍者 |
| 特殊构造 | | |
| (上，中，下，片，肋)なまくら刀持有者一般 | | |

SAMURAI 侍



PS2
▶厂商:IDEA FACTORY
▶类型:RPG+SLG
▶媒体:CD-ROM
好评发售中
混沌世纪
~失落之绊~
ジェネレーションオブカオス ネクスト
Next
GENERATION OF CHAOS
~失われし絆~


责编/TAKO

在这次的攻略中，TAKO 把自己的一些心得以故事的形式写了下来，希望能够对大家有所帮助。（另：游戏开始时，我请每位编辑选择了自己喜爱的职业，所以他们也将在游戏中出现。）

## 1 章：离婚了就别再来找我



本人，大陆第一剑士（自称）艾里鲁，正在山中小屋享受着轻松自在的午后，谁知刚甩掉的公主萝姬阴魂不散地出现在眼前，并展开心跳式的告白攻击。在“爱”与“大好(:p)”的狂轰乱炸下，唯有以“我没有作为王者的器量”为借口来对付。可旁边多事的骑士罗法伊路非逼着我把萝姬送的定情信物扔掉，以此证明我们已确实一刀两断。拜托，我现在可是过的隐居生活，不像你是国家公务员有固定收入，万一有个不时之需，这么贵重的饰物可是够我过活两三个月的呀。不过为了摆脱花痴公主的纠缠，我狠下心，把大额存折，哦，是定情信物扔下了悬崖。望着萝姬哭着离去的身影，我心中悔恨万千：为什么，没有，早点把饰物卖了呢！！



晚上，我在床上辗转反侧，最后还是决定把储备资金捡回来。来到山脚下，却发现萝姬正在疯狂的找寻我们爱的信物。在仅存的一点良心的作用下，曾经海誓山盟的一幕幕往事又浮现眼前。于是，发现到自己一直在逃避的我非常通情达理的痛苦地大叫，并加入到寻找的队伍之中。彻夜无功，萝姬还累晕了过去，只好带她回到小屋。翌晨，在屋外发现王都骚乱，已经旧情复燃的我自然义不容辞，保护萝姬去看个究竟。

一路遇到很多杂鱼，刚好用来练手，同时教会萝姬战斗方法。“萝姬，战斗时要想行动就一定要有行动值，普通攻击要使用与武将相对应的键。有了必需的行动值后可以使用必杀技和超杀，必杀技要按住对应键，在发光时输入必杀技指令，一般超杀是××△△，有些要通过连打○来提升威力，而必杀技的使用方法可以在武将情报中获得或是在战斗中按下 start 键察看。武将身体发光时，按 L1 为使用物品，按 R1 为逃跑。还有，单体辅助和回复类魔法在输入指令后要决定对象。剩下的就在实战中学习吧。”啊，好累，早知就不要教她，直接把杂鱼砍掉了（选いいえ）。

来到王宫，打倒骚乱的根源——被牙兽附身的士兵，得知辛巴帝国在借用牙兽的力量威胁本国，别无选择的我只好担起了君主的重任。再见了，我向往的自由生活，今后艾里鲁就是全国人民与萝姬公主的英雄及炮灰了。为什么会变成这样呢？千言万语化作对萝姬公主的一句：离婚了就别再来找我！！！



## 2 章：寻玉冒险记

既然选择了炮灰这一很有前途的职业，我就决定要负责任的把它进行到底，因此，探索刚攻下来的**ナイトティーン**城的任务也落在了我身上。一阵翻箱倒柜之后，来到了王座前，却突然被卷入了无谓的纷争中。“帮哪一边？”“可爱的那一边！”于是，可怜的**リ一モ**兄弟惨被修理。英雄救美后，刚要问她地址和电话号码，那小妹自报家门叫**ポロ**（泊萝），并叫我无论如何找出牙兽之宝玉，阻止辛巴帝国利用牙兽力量侵略各国的野心。哎，又捡了个麻烦。







在ヴアルハイム遗迹深处，干掉觊觎牙兽宝玉的大叔**ドヤス**（魔法挺强，注意回复）得到秘宝牙兽玉，任务完了。什么？！还要把她送到龙之岛**オーグル**？好吧，帮人帮到底，可一看地图，哭了……在地图的左下角落里，路途上强豪无数，危险重重。不过为了讨**ポロ**小妹的欢心，只好硬着头皮上路了。

于是，1030 年 6 月，围绕着牙兽宝玉，贯穿整个大陆的冒险就这样展开了。

## 3 章：战！战！战！

1030 年 7 月，围绕着牙兽宝玉，贯穿整个大陆的冒险险些就此结束。本月初始，一群被我克扣了工资的武将来找我抱怨。“工资，我不知道啊，本游戏有这种设定吗？”我企图装傻糊弄过去，可恶的萝姬却站了出来“在武将能力表里不是有报赏值吗？这可是工薪阶层的血汗钱呀！如果城里钱不够就用输送指令把别的城的资金调过来嘛，很简单的：用左右键决定位数，R1 取钱，L1 投入。如果不发工资的话武将们的忠诚度可是会降低的啊。”哈，连萝姬都胳膊肘往外拐，反了你们了！“我决定了，所有人工资停发半年！”4 个月后，开始有人跳槽，第五个月，战斗部 8 人辞职。我慌了，一看忠诚度，连萝姬都降到了最低，在这样下去就没的玩了，只好工资照发，还用忠义指令贿赂了一大批人，几乎用光了在迷宫中找来的财宝，才化解了一场危机（可恶，有些人还挑来拣去，贵重度 50 以下的都看不上，真想拉出去砍了）。




解决了内部问题，就该向外扩张了。为了提高职工素质，我决定先开设战斗讲座。“各位骑士，战士，青蛙恐龙，阿猫（BLUE 的职业，很蓝的一只猫，HAHA）阿狗们，大家都知道战斗分为 3 种：遭遇战，攻城战和守城战。针对敌人进军路线，将敌人围而歼之是战斗的基本，要想获得优势，一定要采取夹击战术，如何实现就看各位的战术能力了。同时还要截断敌人的退路，不要放走一个。攻城战有两种胜利方法：突破城壁或敌歼灭。在城防低的时候，城壁突破是很好的选择。同理，守城战就要以城壁防护为主展开，用先头部队削弱敌人实力，拒敌于城壁之外。以上就是基本的战术，谁还有问题吗？”“我手下人手和兵力不足。”“嗯，先用编成把政治武将编入队伍，等人多了再搞城壁，商业和治安吧。如果想新建军团的话，就在编成画面按 L1，来组建新的军

团。兵力嘛，选征兵指令，钱不够就调来。还有么?""为什么同时只能移动4支队伍呢?""嗯……我也不知。去问点子工厂吧。会议结束，解散。"



有了高素质的部队，战斗自然轻松。随着我军长驱直下，可探索的城也越来越多，我发现亲自探索的危险性相当高，迷宫里闲晃的人不知是敌是友，虽说招了几员武将，但也遇到了不少危险，又不是每个迷宫都有记录点，万一不小心挂了可就没有下次了。于是我决定编一个探索专门队，找了4名战斗能力高的武将编为一组，游曳于大陆四处寻宝。这使我远离危险又能获得宝物，一举两得。

经历了内战、外战、寻宝战，统一西北之后，听说在ロジア城有盗贼出没，"盗贼＝宝物成群"的公式驱动着我去平灭盗贼。不光大赚了一笔，还收到了ポンコツナイト这位同伴，南方的通路也打通了。于是我踌躇满志的踏上了南下的征途．套用一句名言：光辉的未来有着白色的明天在等待！(by 火箭队 in pokemon)

## 4章：最强装备之背叛



我，埃里鲁，不想活了！！"我好爱你，埃里鲁。但是，我再也不能忍受了"萝姬留下了这样一句话走掉了，带走了一身的好装备。天哪，被女主角甩了可是游戏主人公最大的耻辱啊，我以后还怎样面对那些走量产桃花运的游戏主人公呀！！只不过抓住敌人就杀掉稍嫌残忍了一点又拖欠了你几个月的工资嘛（众人：活该！）如果上天再给我一次机会，我会对你说三个字：还·我·装·备·来！！(抱歉，TAKO一激动就会丧失算数能力。众人：一个字——白痴！！)

擦干眼泪，继续魔师南下，有几座城相当顽固，但在我禁咒的威力下简直不堪一击，可惜禁咒只能3个月发动一次，效力也只当月有效，不然真是天下无敌了。

达成西南部制压后，又听闻ユ－グリッド湖有幽灵出没。为了忘记失却萝姬之痛，我毅然踏上征讨之路。交上手才发现敌人挺强，还好有带回复法师。战胜后，通往龙岛的路终于打通了。



## 5章：1035年的牙兽玉

什么？不让我进？！为了送牙兽玉，我可是历尽千辛万苦，连女主角都搭进去了呀。打听后才知没有ポロ与萝姬在队中是不行的。FT，居然敢晃点我，一怒之下冲进去杀了龙神。出得龙岛，心中充满了狂怒之后的失落，我望着身后无尽的国土，燃起了征服大陆的野心。





## 6章：世界尽头与冷酷心境

在决定征服大陆的同时，我化身成了战鬼，调动所有部队对残存势力发起猛攻．在所有城市的墙头都矗立起我的军旗后，我却感到了前所未有的空虚。已经失去了萝姬的我又一次失去了目标……

回首过去，我猛然发现，征服大陆并不是我的梦想啊！不知从何时起，我失去了自己的理想，只是为了战斗而战斗，如今整个大陆都归属于我但又感觉自己一无所有。我决定，退隐江湖。



## 外传：darking行状记

失去了领袖，整个大陆又陷入了混乱。魔王和它的军势乘机起事，混沌时代再次来临。这时，我手下一名勇敢的年轻人站了起来，它的名字叫——DARKING(くらやみ)？！！

新的传说开始了……

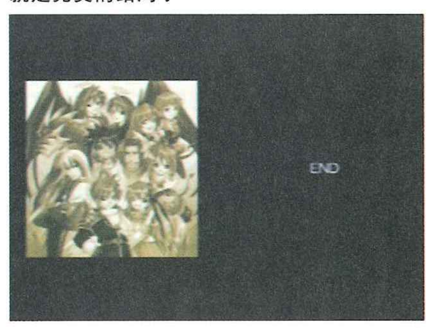



## 悔过书

每当我回忆往事，总会对第4章失去萝姬懊悔不已。有一天，从一本封印之书中我发现了禁断之奥义——S/L大法(SM/BL?)瞬间，我感到时光倒流，回到了一切的最初……

这次我作为一位不拖欠工资的好上司深受部下爱戴，同时释放了所有不愿加入的俘虏，仁慈的君主的美名在大陆中广泛流传。我带着萝姬，ポロ来到龙岛，拒绝了国王统一大陆的要求。

面对龙神是否愿打倒魔王的质问，我没有再逃避，选择了"我能作到"(できるとも……)。在ウマリ－岛调查石碑后，在出现的ウマリ－岛北与黑暗势力决一死斗。接着迎接我的就是完美的结局了……




文/TAKO

NEXT GENERATION OF CHAOS

CAPTAIN TSUBASA

# PS 足球小将～新的传说序章

责编/DARKING

▼媒体：CD-ROM ▼发售日：发售中
▼机种：PS ▼类型：SPT ▼厂商：KONAMI










3年前，日本队在大空翼、日向小次郎等人的努力下，勇折国际JR.足球大赛的桂冠。大空翼代表日本队向支持者作出进军世界杯的承诺，他认为只有在世界杯获得冠军才算最强。为了这个梦想，大家开始了努力。3年过去了，世界杯的脚步已经临近了……

自从上届国际JR.足球大赛闭幕后，这段时间大空翼一直在罗伯特的指导下，以职业球员的身份留在巴西提高自己的球艺。新一届世界杯临近，大空翼应邀回到日本国家队，而罗伯特则出任巴西国家队主教练。他与大空翼约定，日本队和巴西队在世界杯之前进行一场热身赛。

归队后，大空翼见到了国家队教练贺茂和其他一些队员，但岬太郎、日向及若林等球员并不在队中。大家决定去找他们入队，同时打一些比赛以增强日本队的实力……

大家选定的第一个目标是泰国，但才来不久，大家就遇到了前来挑衅的泰国队队长班立高。他认为日本队没有进入世界杯的实力，在泰国队面前，日本队不堪一击。

从队中负责搜集情报的井出那里得知班立高身体强壮，以前是泰拳好手。此外，泰国队中的犍球3兄弟也非常厉害。

在比赛中，不怀好意的班立高会蓄意踢向大空翼，而犍球3兄弟的射球必杀技会被立花兄弟破解。只是下半场开始时，会因突发事件被泰国队打进一球，但这难不倒日本队的小将们。

日本队获胜后，三杉淳、泽田德和佐野满三人会加入。在大空翼的鼓励下，班立高等人终于放弃了离开球场的念头。接着，日本队向墨西哥进发。

墨西哥足球充满摔角风格，他们的守门员艾斯派特和“太阳5战士”都各有所长。虽然身体疲惫的日本队想稍作休整，但在对方的强烈要求下，还是马上开始了比赛。此时日向小次郎出现了，他为打败大空翼而加入墨西哥队。

比赛中艾斯派特会亲自盘球发起进攻，他的必杀技“二重射门”对日本队威胁不小，太阳5战士也会使出太阳杀法以及必杀技“超重炮射门”。但日本队的三杉和立花兄弟成功地防住了对方的进攻，日本队有惊无险的赢得了胜利。

赛后，日向终于决定加入日本队，与大空翼等人一同追寻梦想。另外，战败的艾斯派特不怒反喜。他了解到大家都有一颗热爱足球的心，他约定大空翼在世界杯相会。之后大空翼选择中国为下一个目的地。

最初大家曾打算将中国作为第一个目的地，但中国队出于隐藏实力的原因，当时并没有答应日本队的要求。最近突然中国队改变态度，同意了与日本队的比赛。因此，大家的第三站就来到了中国。大家听说有一名姓肖的队员是中国队的“秘密武器”，但却查不到任何资料，所以大家前往练习场调查。在练习场中见到了一名中国队的替补球员，和他的交谈中大家了解了一些情报。

不久，中国队队长前来告之比赛已准备就绪。中国队的秘密武器肖俊光也向大空翼发出了战书，日向按捺不住决定要和肖俊光在赛场上较量一番。大家斗志昂扬的开始了比赛，中国队终于在下半场派上了“秘密武器”肖俊光……

肖俊光的招术被大空翼击破，日本队也赢得了比赛的胜利。赛后早田诚和赤井止也加入日本队。肖俊光表示由于身体的负担，他并没有使出全力，他决心在世界杯上和大空翼进行真正的较量。之后，大家前往沙特阿拉伯。

沙特队的特点是防守能力高强，尤其是他们的“蝼蚁地狱”防守法，常常令对手无功而返。他们对这场比赛也非常重视，事先已详细的搜集了日本队的情报。

然而再好的防守也不会让一支球队直接获胜，只有本队的攻击能力才是致胜的关键。沙特队显然明白这一点，他们的前锋伏尔甘真是强壮无比，势不可挡。伏尔甘更是口出狂言，他说他要向灯神实现3个愿望一样，以双脚和头分别射入日本队3球。日向不甘被对方轻视，决心要连人带球将他们射入球门。

之后，日向发现若岛津健竟然在沙特队中出现，他希望能与日本队比赛。开赛了，攻击和防守都略胜一筹的日本队终于击败了对手。其中，成功防住伏尔甘头球攻门的石崎也是功不可没。

赛后，若岛津健、新田瞬和葵新伍加入，令球队人数增加。沙特队败阵，但队员纷纷表示从大空翼身上学会了重要的东西。之后大空翼要从瑞典和乌拉圭中选择下个目的地(建议先选乌拉圭)。

大家到达乌拉圭后，了解到这里的球星是火野龙马和域多连奴。这两人的能力都非同凡响，而且乌拉圭队的特色是以攻取胜，不好对付。

另外，乌拉圭队中还有一名叫做冈野俊也的球员，他能够在11秒内完成100米跑，人称“疾风”。在开赛前，岬太郎出现了。为了证明他的实力，他加入乌队和大空翼一较高下。

惊心动魄的比赛开始了，火野的必杀技和域多连奴的合作快攻让日本队的门前险象环升。但处乱不惊的大空翼不仅阻截了对方的进攻，还与日向精妙配合击溃了乌拉圭队的防线。

比赛胜利后，冈野和岬太郎加入日本队。火野也明白自己是11人中的一分子，足球比赛并不属于个人，而应靠团体的力量取胜。大家相约在世界杯再比高低后，日本队又出发了。

瑞典队特点是他们集百家之长，队中的白夜4骑士就分别学习了意大利的后卫、西班牙的攻击中场、法国的防守中场，他们中的利云是以科学方法训练出来的球员，大空翼对其也早有耳闻。

和利云打过一次交道后，大家才知道原来利云是为了已经去世的未婚妻，对足球的理解才变的偏激起来。后来大家又遇到了山田，他表示想与若岛津健及若林较量一下。山田有“蜘蛛男”之称，是一名有实力的守门员。另外，希望与大空翼比赛的松山光也加入了瑞典队。

比赛中，人才济济的日本队成功地阻拦了利云的进攻。接着，瑞典队在日本队的强大反攻中终于败下阵来。

赛后山田和松山加入日本队。而失去未婚妻和此战失败的利云打算引退，但经大空翼的鼓励后，利云终于明白了未婚妻的心意，加上为了感谢队友的支持，最后打消了放弃足球的念头。

旅行的终点是足球王国巴西。大家虽然身体非常疲劳，但在精神上没有任何放松。巴西队中有足球超人辛坦拿，曾两夺世界冠军的他，也是联赛的神射手。巴西队的教练罗伯特也认为日本队只依赖大空翼，没有实力能与巴西队抗衡。他还认为巴西队没有缺点，是全能足球，既不需要10号球员，也不需要大空翼。之后，辛坦拿在与大家相遇时也认为日本队不会有任何胜算，说了一些挑衅性的话。但这非但没有让日本队的足球小将们气馁，反而让大家胸中的求胜之火熊熊燃烧，众人已是斗志百倍！

最后的热身战开始了，黄金排挡大空翼与岬太郎使出双人倒挂，被守门员挡出后，大空翼补射……黄金排挡进行传球时，被辛坦拿拦截成功……下半场，巴西队换入拿度尼……辛坦拿和尼奥合作进攻……辛坦拿使用辛坦拿转身……

战败的拿度尼终于明白到足球的胜负是无法预测的，而辛坦拿也成为了热爱足球的球员。大空翼再次感谢罗伯特长期以来的教导，表示自己会以他为目标，刻苦修炼，在世界杯中再决胜负。

回到日本后，贺茂选出大空翼等11人与包括若林源三、次藤洋等人的一队进行比赛。赛前约定败方要服从胜方，只有获胜者才能成为真正代表日本的队员。

因为平时贺茂对大家的训练近似残酷，当大空翼一队胜出后，贺茂以为大空翼会要求他辞职。但大空翼要贺茂继续带领日本队，因为有贺茂的超严格训练才有这么强的日本队，大家的目标只有一个，那就是取得世界杯……






## 名作《泡泡龙》重回GBA

GBA版本将收录元祖《泡泡龙》100关卡，画面表现也是原汁原味。另外还追求一个新模式，让玩家体会经过重新绘制、更华丽的《泡泡龙》。预计7月25日推出，售价4800日元。




## 《魔眼杀机》萌生

Pronto Games公司宣布，将把PC上AD&D系列的老牌名作《魔眼杀机》(Eye of the Beholder)搬上GBA舞台，让非PC玩家也有机会品味这款轰动一时的名作精髓。




## 超任版《魂斗罗》完全移植？

KONAMI当年在超任上的名作《魂斗罗》，确定重新在GBA上登场，就公布的画面看来应该是完全移植了超任版的游戏内容与画面，但对于是否支持两人同时进行游戏却没有作出明确表态，这可让人伤脑筋了！




## 《空中武力》三度转战

KONAMI开发的3D空战游戏《空中武力》(Air Force Delta)，在DC上推出一代，XBOX推出二代后，也将驾临GBA，不过碍于硬件限制将改为2D俯视射击游戏，当然任务关卡、机体调整等关键元素都会保留。





## 诸神的三原力再动

任天堂在E3展正式宣布把当初在超任上推出的《塞尔达传说～诸神的三原力》移植到GBA上，而且追加新元素，透过对战线最大可支持四名玩家同时游戏。游戏中的部分谜题也需要通过连线方式合作解决。




## GBA《银河战士》无想转生

完全没有NGC版同宗兄弟将要面临的转型压力，GBA版《银河战士》继承元祖的横卷轴动作玩法，玩家面对的将是一座原创的全新迷宫和一场崭新的冒险！




## GBA还能当电视！！

GBA的功能真是越来越夸张，就在针对GBA开发的相机套件、MP3套件层出不穷之际，更有甚者，香港一家厂商公布了他们开发的GBA电视套件，让你的GBA也能看电视。




这套组件和当初SEGA帮掌上主机Game Gear开发的电视套件相同，通过无线电讯号接收器，使GAB也能接受电视讯号与广播，两颗A3电池可以支持180分钟的广播与90分钟的电视节目(包括NTSC与PAL协定)。预计6月推出，售价70美元。

## 《R. TYPE 3》画面效果惊人

GBA版《R. TYPE 3》在E3展上正式公开游戏画面，由意大利Raylight Studios公司负责开发的这款射击名作续篇，高水准的画面表现令人赞叹不已。




## GBA 3D实力再度检验

继Raylight Studios公司的“BlueRoses”和上期我们介绍的AGB Gamer公司设计的另一套GBA 3D引擎之后，欧洲Graphic State公司所开发的GBA 3D引擎，实力更胜一筹。





## GBA也能当数码相机？！

香港EMS公司设计了能让GBA变为数码相机的外设，该套件能收录640×480解析度的相片28张，不过未得到任天堂官方认证！

同时，任天堂也公开了名为“GameEye”的GBA相机组件，并开发了一款NGC游戏《Stage Debut》，透过GBA－NGC连线能把自己的大头相套用在游戏人物的脸上，过足一把英雄瘾。

机　种：　GBA
厂　商：　任天堂
类　型：　RPG
发售日：6月28日




在大受好评的名作RPG"黄金之太阳～解放的封印"发售一年之后，续篇"失落之时代"在玩家们的千呼万唤之下终于决定了发卖日期。

主人公是在前作中作为敌方角色登场的嘉鲁西亚，作品将会以完全异于前作的视点来展开故事。不管你是否曾经玩过前作，希望大家都不要错过。

GBA最强RPG归来！

# 黄金の太陽 失落的时代

### 权威评述

《FAMI通》周刊：在经过大幅度强化之后，"黄金太阳2"将创作奇迹。
《ドリマガ》双周刊：高桥兄弟不会令人失望，GBA的机能将被发挥至极限。


▲婕斯敏的强力火系召唤魔法！看来还不是最高级召唤……


▲画面之华丽更胜前作！风之魔法，精灵的样子与前作一样可爱。


▲怪里怪气的迷宫。怎么连摩艾也跑来凑热闹了？难道是BOSS？

▲有可疑！用风来吹飞树叶吧！旁边那位老伯，没话说就不要"……"好不好？


▲船！玩过前作的玩家还记得游戏最后提到的船吧，看来今作可以使用了。


▲这是……走钢丝！从这么高的地方落下去可不是好玩的，一定要小心了。

### 主人公介绍

茜芭：拥有御风之能力的少女。在前作的尾声处从灯台掉落而下落不明。她将是今作中极为重要的角色。

婕斯敏：火之能力者，嘉鲁西亚的妹妹。是前作主人公罗宾的青梅竹马。在被哥哥劫持期间发生了什么呢？与罗宾篇同时进行的故事将展现于玩者面前……

嘉鲁西亚：被大家认为已经死去，婕斯敏的哥哥，前作的敌方角色。在本作以主人公身份登场的他，有着怎样的目的呢？

### 新增系统

作为续作，本作又追加了大量的新要素。其中，值得注意的是角色特殊能力的设定。这些能力可以在地图画面上使用，如放出通过悬崖的绳锁以及可以击碎岩石的巨手等。

### 制作人——高桥兄弟访谈

Q：今回的故事是接续前作的吗？

高桥宏之（简称宏之）：嗯……与其说是接续不如说是相重叠，上次的故事结束于罗宾（前作主人公）为保护灯台之火而与敌人决战，本作的故事就开始于那一段前后。

Q：今次只公布了三名角色呀。

宏之：是的。分别是主人公嘉鲁西亚和妹妹婕斯敏，还有茜芭。

高桥秀五（简称秀五）：茜芭是前作被敌人掠走的角色，没太多戏份，但今次将会非常活跃。

宏之：而且是一个谜团很多的角色。

Q：今次的地图会更广大吧？

宏之：是的。估计差不多会有前作的……3倍以上吧。

Q：也会增加新的魔法吧？

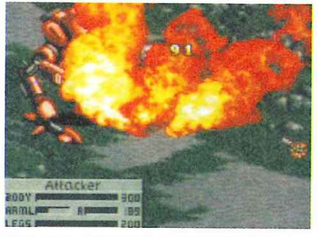
秀五：当然。主人公改变了，可用的魔法不同，解谜的方法也会改变。

# FRONT MISSION

| | |
|---|---|
| 机　种： | WS |
| 厂　商： | SQUARE |
| 类　型： | S・RPG |
| 发售日： | 7月12日 |

SQUARE 对不仅把“FF”系列搬上了 WS，如今更将 SLG“前线任务”移植到了新版 WS 上。今次的“前线任务”有着不输于 SFC 版的画面表现，还加入了新的要素，使游戏更臻完美。






## PROLOGUE

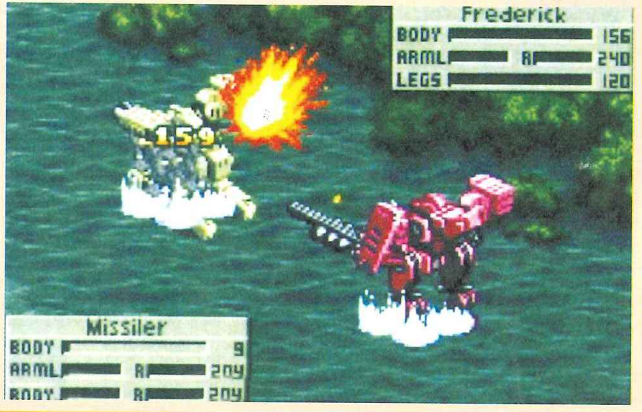
ニューコンチネント合众国（USN）发表公告，声称オシアナ共同连合（OCU）的 4 台人型机动兵器ヴァンドルングパンツァ—非法侵入了哈夫曼岛的自国领土拉卡斯区，并破坏了那里的军需工厂。

但是，OCU 对此完全否认，并反驳说那是 USN 的一派狂言。两国间的和解计划进入僵局，哈夫曼岛全土进入战争状态。第 2 次哈夫曼战争一触即发。一直苦苦搜寻失踪的恋人的主人公也被卷进了战争的漩涡……

## 组装出自己独特的机器人活跃于战场之上

本作的最大特色就是可以自己组装机器人，身体、手、脚和武器都可以自行购入及装配，每个部位更有几十种不同型号及作用的配件可供挑选，这就使得机器人的外形非常丰富，令战斗更添魅力。




## 道路上充满强敌

在前进的路上，有着众多的强敌，战斗中变化极多。玩家可以选择不同的攻击方式，究竟如何安排攻击的目标可以说是本作要点所在。




◀运用战术才能获胜，强弱悬殊，只有合理

## 丰富的同伴设定

本作的同伴众多，除了特定的仲间外还有一些隐藏人物。此次的 WS 版不知会否在原 SFC 版的基础上加入新角色，这一点值得关注。每位同伴在天野喜孝的描绘下有着极富个性的造型，异常华丽。





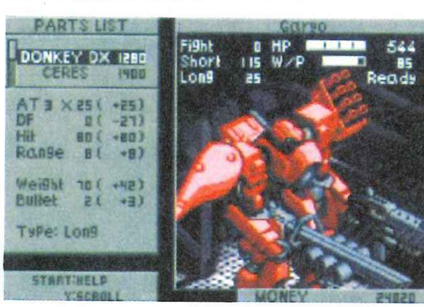


### 新要素 1：更方便的察看地图

在 SFC 版中，经常会出现建筑物遮挡住视线的情况，在本作中这个问题可通过消去障碍建筑物的方法来解决，使玩家更易掌握战局、打击敌人。

### 新要素 2：详细的机体确认

今次改善了以前只能从一个位置观察机体的设定，可以上下左右各个方向自由移动机体框图，将自己的爱机看个够，充分了解其外观上的特点！



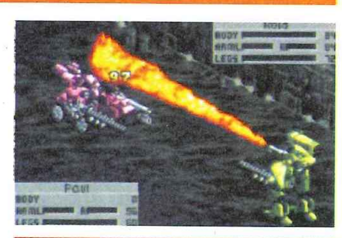

### 新要素 3：简略战斗机能追加

为了照顾到追求速度的玩家，本作加入了战斗画面开关的功能。

### 新要素 4：记录格数增加至 4 个

之前的 2 格记录确实少了点，今次对此作出了一些调整。




### 新要素 5：通信对战可能！

无需像 SFC 版那样输入密码，只要用通信线相连即可实现玩家间的对战。这样，你就可以考验自己装配的机体的实力。

与人斗，其乐无穷！




# 龙珠 Z ~ 悟空传说

| 厂商:INGFOGRAMES | 发售日期:发售中 |
|---|---|
| 类型:A. RPG | 机种:GBA |

登场人物中英对照表

| | |
|---|---|
| GOKU = 孙悟空 | TIEN = 天津饭 |
| GOHAN = 孙悟饭 | YAMCHA = 乐平 |
| ROSHI = 龟仙人 | PUAR = 普查 |
| TURTLE = 海龟 | KAMI = 神仙 |
| KRILLIN = 小林 | KING KAI = 界王 |
| CHI－CHI = 琪琪 | KORRIN = 猫仙人 |
| PICCOLO = 短笛 | NAPPA = 那巴 |
| RADITZ = 拉迪兹 | VEGETA = 贝吉塔 |
| CHIAOTZU = 饺子 | FRIEZA = 弗利萨 |

## 流程攻略

1:和龟仙人交谈,从悟饭面前、岛的左上方和龟屋内找出三本杂志交给龟仙人,得到两颗仙豆与药草,还有 350 点 EXP。

2:离开悟空的家后,在路上打杂鱼炼级。具体方法是收拾完一批后 SAVE,再重启 LOAD,又会出现新一批杂鱼,建议炼至 LV6 再上路。

3:与琪琪对话后沿小路进入森林,之前路上死角与阴影中会有许多仙豆与药草,记得拾取。

4:与森林中的翼龙对话,去森林最右上方打倒另一只翼龙,夺回龙蛋归还原主,分别可得 350 点 EXP。

5:寻找龙蛋途中,在起点附近的小山旁边、左边草丛暗处、饺子和天津饭站立位置附近,可拾得三块石头(记得和饺子、天津饭对话)。去到森林左边将石头抛入河中,救出被困老人,得 350 点 EXP、药草和提升速度。

6:从森林左下角飞过河流,有一只肥恐龙,出口就在它身后,这一仗可打可不打,但击倒它有 600 点 EXP。



7:进入森林村落的正上方一间树屋,与老人交谈后继续前进,在右上方找到老人的黑猫,途中会遇到乐平和普查,与他们交谈可各得到 500 点 EXP。

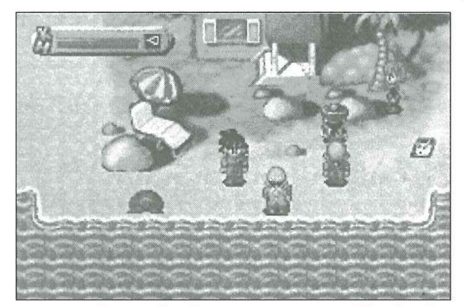
8:去村落下方的水池帮小孩拾回小船得 200EXP,再去乐平他们上方的位置,发现迷路的小女孩,飞往她左边摘回一些花朵,把她带回村中第二间屋子会有 500 点 EXP,再将花送给右下角的小孩,再得 400 点 EXP。

9:返回先前的树屋,老人会打开身后的出口,悟空学得新招"SOLAR FLARE"。

10:与拉迪斯战斗。不要指望短笛,不要打近身战,只管乘拉迪兹蓄气时跑远了用冲击波狂轰。

11:在阴间与神仙交谈后起程,开始穿越蛇道,注意不要碰到蛇道两旁的刺。

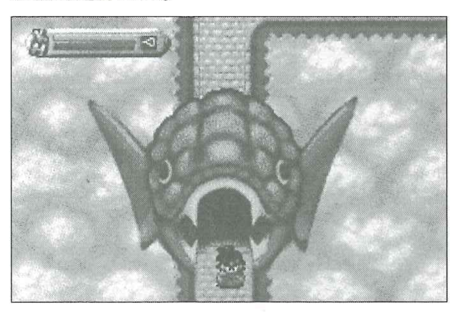
12:半路上受到一名女子袭击,利用曲折地形和她周旋,冲击波再显神威。



13:战胜后会掉下蛇道,地狱右手边有一只红魔鬼与悟空玩捉迷藏,他就藏在高处的一棵苹果树下,但会遇上一只蓝魔鬼拦路。

14:去版图左上角、右上角及正中间找到三只不会跑动的灵魂,将它们交给 FITNESS CENTER 的蓝魔鬼,事成回到树下,拦路的蓝魔鬼就会让路。拾起树附近的红魔鬼变的苹果,就可以离开地狱(建议炼至 LV15 再离开)。

15:返回蛇道后,路上会多出一些回复飞行力的道具,利用舞空术快些飞到蛇道尽头,再转左就到达界王星。



16:悟空炼成界王拳后复活,与神仙等人交谈,再到版图左上角可从猫仙人处得到仙豆。

17:飞降到雪地森林,去左边高处救出被困的小孩,然后可从下方出口离开。

18:将小孩带回城市右方小屋,得到变幻胶囊,再将胶囊拿给城市左上角的发明家,可得 1500 点 EXP。

19:在城市中心打倒三名银行抢匪,便可从下方的出口离开(记得把版图上道具收清)。

20:离开城市后向右走穿越公路,便到达战场,中途记得和护士对话,可以完全回复体力。

21:与那巴作战时先用 SOLAR FLARE 封住他的行动,快打两拳就跑,不然会受到反击。与贝吉塔作战则要采取中距离蓄气攻击的游击战术,但注意贝吉塔受伤后速度会变快,多利用



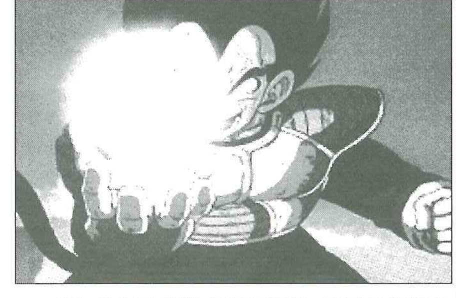
舞空术来拉开距离吧。

22:来到那美克星,村人会叫你找三棵树,分别在版图右下、右上与左上角,颜色较其它树鲜艳的就是了。

23:离开村庄去往上方的古代遗迹,再沿左边的道路绕到遗迹后方的山丘,用舞空术飞往最右上角,找到蓝珠,附近有颗仙豆,再向左移动发现红珠。

24:进入遗迹内部,踏进一星龙珠神像前的传送点,然后走到版图最右方,顺着一只手指的位置进入隐藏通道取得绿珠。

25:现在利用不同颜色的传送点,顺序是绿→橙→黄→白→白,将三颗珠放入大长老房间,事后会有 30000 点 EXP 和速度升级。



26:从白色传送点离开遗迹,找到悟饭与小林,贝吉塔也在。不过你们的对手是基纽特攻队,对付他们的方法只有一个,就是游击战(希望你现在是 LV20)!

27:打倒基纽特攻队后,用舞空术一直向右前进到另一区域,在中心地带就是弗利萨的飞船了。不想和守卫纠缠的话,直接降落到飞船顶部就可以进入了。

28:弗利萨有四个变身型态,对付他的方法是用杀伤力更强的界王拳蓄气攻击,并在放出后立即用舞空术拉开距离,不断重复就成了(记得每打倒一个型态的弗利萨就马上 SAVE)。

29:最终型态的弗利萨现身,当他杀死小林后,悟空会因愤怒觉醒成超级塞亚人,最强的二人就在天崩地裂的那美克星上展开最后的厮杀……顽张,悟空!!!






文/HIRRO
责编/shining



## 游戏系统

**● 操作**

A 键跳跃，B 键攻击，可按住配合方向键挥鞭，空中“下＋A”是飞蹴，L、R 分别是往左右冲。

**● 特殊状态**

毒:HP 缓缓减少，一定时间自动回复。

诅咒:特技使用不可，行动迟缓。一定时间自动回复。

石化:行动不能，加倍伤害，键连打可快速解除。

**● 圣器**

圣水:消耗红心 3，短中距离贴进地面连续攻击，实用性高。

拳:消耗红心 8，无数拳短距离缓慢突进攻击，实用性中等。

斧:消耗红心 4，投出轨迹呈抛物线状。

飞刀:消耗红心 1 远距离直线投掷。

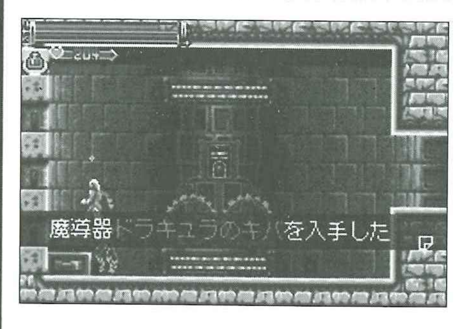
十字架:消耗红心 5，投出系传统圣器，轨迹是来回直线。

圣经:消耗红心 3，绕身体 1 秒左右。

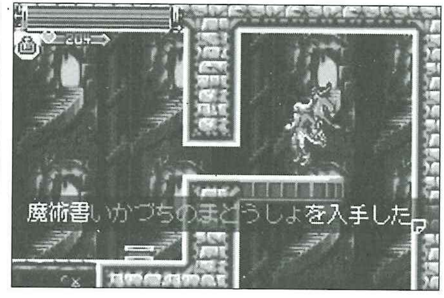
## 要点攻略

故事发生在 1748 年，是 1698 年西蒙(シモン)打倒ドラキュラ后的第 50 年，主角ジュスト正是西蒙的后裔。

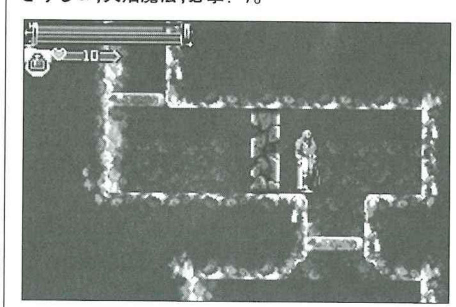
为了救出リティー，主角ジュスト和マクシーム(不就是阿鲁卡多和里希特么!)对话完后，决定分头进城。先熟悉一下操作，往前走，看到一堆类似盔甲的东西，跳过去继续开路。不料那堆盔甲突然动了起来，并且站了起来——原来是个巨人(颇似月下的“万年魔神”)，并一步步向前走来。ジュスト只有不断往前走，到了城门口，吊桥收起后，巨人落入了护城河中。然后开门，来到了城的入口(entrance)。开始处两个书架均可跳上去，先到第 2 个书架，上去一直走可以拿到第一个魔导器:たましいのオーブ，作用是可以看到给予敌人的伤害数值。然后原路返回，前行，有一处可以用“下＋跳”跳下，里面可以得到一个 LIFE MAX UP(最大 HP 上升)，但是再往下却被一扇黄色的门挡住，回头继续往右走，穿过门可以来到另一场所:背教祭祠，可以看到一个魔导器，不过目前被一石墙挡住，要从另一面踩踏机关来打开通路。




回头，来到第一个书架处一直向右上来到了新场景:大理石的廊下(经典!)，途中可得到一个 HEART MAX UP(红心最大数上升)。往右走了没几步，就见到了死神，还好，这次这个ドラキュラ的忠实仆人兼 FANS 没有故伎重演玩没收装备的把戏。往右一个房间，马上可以看到一个可以向下的入口，往下可以到新场景:梦幻之间，有左右两个入口，左边可以得到一个 LIFE MAX UP，右边一直往下可以看到一个 HEART MAX UP，可惜似乎要以后才能拿到。回来一直往上到顶，先到左边，推下箱子跳往左上可以得到一个 HEART MAX UP 和一本魔术书こおりのまどうしょ(冰魔法)。然后回刚才的分岔口向右走，遇见第一个 BOSS 蝙蝠人，轻松殴之，继续前行。




在出来的一个房间，下方先不要急着去，先去右上，可以得到着装武器レッドストーン(赤色之石，装备后可以让鞭子具有火属性)。然后往右走，发现一扇需要钥匙的门(途中得到一个 LIFE MAX UP，另一个魔导器和一个 HEART MAX UP 要以后来拿)，回头到得到赤色之石的房间往下，得到魔导器ようせいのしょ(作用:可以看到敌人名字)后往右，进入新版面:先往右，可以在一个封闭房间得到一个魔导器:まものずかん，作用:可以在菜单中看已经遇到过的怪物的资料(相当于怪物图鉴)。然后到左边，虽然地图可以完成，但是那两样道具要以后得到其他能力后再去拿。继续往右，拿了一个 HEART MAX UP 后，剩下一扇需要钥匙的门和一需要高跳得到的 HP MAX UP，以后再说，撤。回到那个有投石人的房间往下，到了一个两层的都是绿色蜥蜴人的房间，右下可以看到一个 HP MAX UP，但是暂时拿不到。往右上绕可以拿到另一件着装武器:サークル オーブ エナジー，作用是攻击时按住键可以自动挥鞭。然后回到蜥蜴人的房间往左，也是一个两层的房间，左上脚死路，可以得到一个 HP MAX UP。然后来到下层，却意外地遇上了也在城中探索的マクシーム，从对话中得知マクシーム已经稍微恢复了一点记忆，ジュスト希望和マクシーム一同探索，对方却说有其他地方要探索而先走了(办事规律怎么和玛利亚一样!)。继续往左，遇到了第 2 个 BOSS:持刀巨人僵尸。用辅助武器(推荐圣水)配合鞭子，很容易就可以击败它甚至不费 HP，但是记得一定要不断进攻才能打退它，否则会被逼到角落而白白浪费 HP 的。击败 BOSS 后来到左边房间，踩下开关打通道路顺便又捞了一个魔导器:やもりのしっぽ，作用是用“下＋跳”的指令可以用划铲进入以前比较低的地方。前面有几个地方，记得现在去把里面的东西捞了(第一个 BOSS 上方利用划铲进入一个房间可以得到魔法书はのおのまどうしょ，火焰魔法，必拿!)。

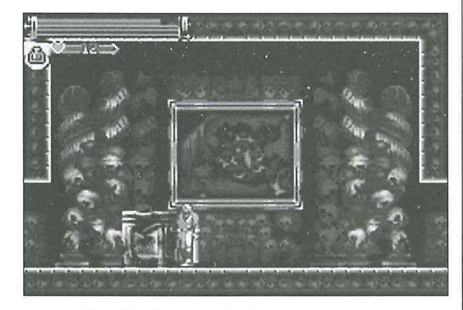


得到划铲能力后，到“梦幻之间”的下面，就是背景是迷幻色处往左利用划铲穿过去，拿到一个 HEART MAX UP 后来到一个传送之间，站在上面按“上”传送后，来到了新场景:恶魔城宝物库(听名字就令人觉得兴奋～!)。沿着仅有的一条路一直走到上面，可以发现两条路，左面一条是熔岩地带，右边的则是冰封地带。先到左边的熔岩地带，分两层，下面一层是一个 HP MAX UP 和一扇需要钥匙的门(这里的怪鸟杂兵攻击力强!)。上面一层深处是记忆点和一个 HEART MX UP。既然没什么发现，只好来到右边的冰封地带，刚进去时先往下，可以看到一块“很有些问题”的古怪石头，上面有个斜坡，斜坡上面有个和刚才 BOSS 一样的巨

人僵尸，不要力求杀死他，从左边跳上去等待机会，等他略微靠近右边时猛殴之，这个傻子会一个后仰摔下平台，沿着斜坡一直往下滚，最后“嘭”的一声，那块“问题岩石”就不复存在了，进去后，发现里面是一个旅の商人，可以买到一些防具和药物。回到冰封地带向右，途中可以看到一处可以向上的地方，上去走到底可以得到一件十字盔甲（クロスアーマー）一直绕到那个商人所在房间的上方部屋，可以得到一把椅子，目前还不知道有什么用。继续深入往下走。来到一个分岔路口，地图上显示上面和下面均有大面积空白场所需探索。

上面其实对目前的到达度来说是死路，不过也可以把能探索的部分先探索了，然后往下。是一个三岔路口，右边是一扇区域门，左边也是通路，下面是一个空房间，但是当ジュスト走进去，画面一闪，突然刚才见到的椅子，自动放到了这个房间内，暂时也不用理会，回到岔路口往左走，穿过一扇区域门，来到新地区：骸骨魔窟。

一直来到右下的地方，可以看到一个“高高在上”的 HEART MAX UP，记得以后用 2 段跳来拿。接着到持长刀骷髅的房间，可得到一个桌子，也放到那个空房间吧。这个房间还有一个巨大的骷髅头，从侧面打击使其滚落，其实是一块很不错的垫脚石。继续走，得到一个装在墙上的鹿头饰物（也是装饰房间用的）后往左，又与マクシーム巧遇，谈话中他似乎有所收获的样子，但是从他离去时狰狞的笑声中，ジュスト明显感到了一种潜在的不安。



不管怎样，路还是要走的。

继续深入，通过一个记录点再往左走，遇到了第三个 BOSS：手持剑盾的骸骨战士。这个 BOSS 会变身三次，也没什么难度，照样不留情面地痛殴之。干掉 BOSS 后可以在左边的房间内得到魔导器：シルフのはね，作用：2 段跳。这样又有很多以前不能去的地方可以探索了，比如电梯的房间上方等等。在拿到赤色之石右边的房间 2 段跳可以得到一个 HEART MAX UP 和一个魔导器：ドラキュラのゆびわ，是ドラキュラ的遗物系列之一，作用是幸运值上升。

利用 2 段跳跳上刚刚来的途中一个上方的缺口，跳上上面的房间，先一直向右可以得到一个 LIFE MAX UP（在那个大骷髅边上的房间有个壁炉样的东西很是古怪呢～）。沿着路走到底，竟然又遇上初期那种金色石门，无奈只得离去（这种墙需要以后拿到特殊武器才能击破）。回到装饰品部屋附近的分岔路往右，穿过区域门，来到新区域：ひかりこけ洞窟。

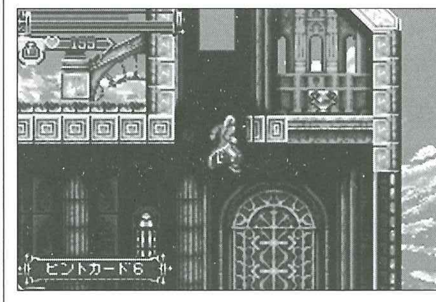
这里路的分叉比以前多了很多，但是目前还是以往右走为主，没多久就可以遇上第四个 BOSS：铁球岩石怪，第 2 形态要稍微花点时间。打掉 BOSS 后向右，乘一个竹筏来到上面，可得到着装武器：イエローストーン（黄色之石），可以使武器具有雷属性。接着到记忆点下方部分探索，可得到刀叉和发现一个商人屋，外加一个推箱子压机关的三流谜题。由于这部分没什么难点，只要地图探索和道具全搜刮就可以，所以在此不再赘述。至此除了有小块地区需要以后来探索外，洞窟的大部分地区都已经探索完成，接着通过有电梯那个房间再向上，来到新区域“恶魔城最上部”进行探索，途中看到一个兰色的门，进去是 BOSS 牛头怪，干掉后可以在右边房间内得到一个 HP MAX UP 和一本魔术书：しつぷうのまどうしょ，风魔法。再向上，有个房间进去后发现右下脚有“心 24680”的字样，意思是要在心是偶数时候进去，里面是商店。这个地区全探索完后（最上面不能上去和中间一个房间通不过），回到洞窟的传送点，可以传送到新区域：空中回廊。




在这里又遇上了マクシーム，他上来便问ジュスト有没有找到リディー，ジュスト怀疑他到底是不是マクシーム，因为上次遇见他时和现在完全判若两人。マクシーム说自己的记忆还是有问题，竟然什么事都想不起来……不过这次マクシーム似乎没什么异样。寒暄几句后误会似乎解除了，继续分头行动。

在回廊里面，某处两个楼顶可以分别得到两个烛台，也是家具之一。下方有处一片漆黑，暂时不要去，往右打倒 BOSS デビル后右边房间可得到眼镜，带了眼睛才可以去漆黑地带（注意打 BOSS 时尽量避免和其接触，一旦接触就是诅咒状态）。通过漆黑地带后来到新区域：架桥龙水道。

这里下去可以遇到一种鱼人，在这里不用切换版面敌人就会不断出现，经验值又高，建议练几级再走，对以后比较有利。在附近一个记忆点下面一层的最左边有一个 HEART MAX UP，最右边可拿到着装武器：ブルーストーン（蓝色之石），装备后使鞭子具有冰属性。附近一个烛台可打出 250 金币，赚钱一流！再往下走，可以看到一个绿色的持镖的绿色巨人，左边那墙其实只要用 2 段跳跳过去就可以了（上半部分是假的）。里面拿到一魔导器：ドラキュラのツメ，也是ドラキュラ的遗物之一，作用是力量上升。这样地图上这个区域也已经基本完成了（和洞窟连接的地方需要今后再来）。回到鱼人房间附近的记忆点往右走，遇见 BOSS，是一个强化版鱼人，会召唤前两种杂兵鱼人，极弱，圣水灭之！往右分别得到一个 HP MAX UP 和一个 HEART MAX UP 后来到新区域：因果律机械塔（名字不错～～）。



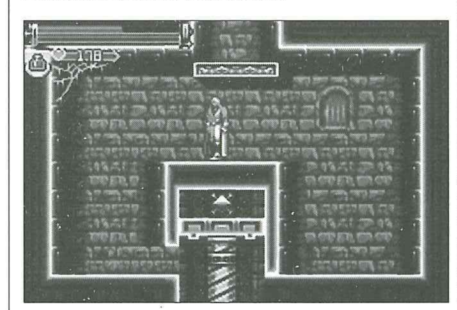

刚上去即向左走到底，又可得一个 HEART MAX UP。一直往右上走，进蓝门打 BOSS 巨型史莱姆，之后可以得到着装武器グリーンストーン（绿色之石），作用是使武器具有风属性。往上一个房间内，竟然遇上了尊敬的死神大人（在这里怎么看都象是 Q 版），谈话中得知マクシーム似乎由于两个“ドラキュラの破片”而得到了城主的邪恶能力，正当ジュスト想仔细问清楚时，死神却羞答答地飞走了……

另：刚打 BOSS 的地方下面有一个记忆点，记忆点右面的屋子内有一白衣巨人，把他打到右边齿轮内虐杀，可以得到一套ガーディアン系列防具，性能都不错的。拿到后探索记忆点正下方区域，可拿到一椅子（家具）。然后回到空中回廊往上走，可以到 NEW AREA：异端礼拜堂。但是沿着狭窄弯曲的道路走到顶竟然只有一扇走不过的魔法门……

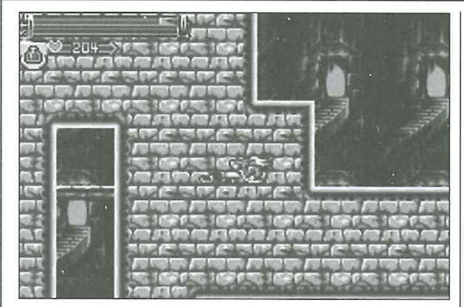
回到见到死神的地方，按上可以进入，这时打开地图画面可以切换地图了，共 3 幅地图，切换可以得知其实以前走过的地方有些是表城的有些则是里城的，并不是在一个地图内，现在可具体切换里城或表城，目前所在地是里城，今后还会有几个相同的切换房间，在这些房间内，按上是切换，按下是传送。

要注意的是，以前走过的地方现在未必走过，很多地方需要重新走的。先往下看到记忆点，在记忆点往右下走，可以走到一个大房间（途中又有个和第 2 个 BOSS 一样的敌人，同样不用打，配合房间内某机关，稍微想想就明白了），这里要和铁球赛跑，多用冲刺和划铲，很好过的，东西拿完后走人。回到记忆点，往左下走，可以见到一个 BOSS，是那个眼球怪的强化版。怎么说呢，总之不是一般的傻，几鞭子一抽就上路了……往左出去后先不要继续往左到空中回廊而往下走。路上可以看到一个着装武器，要先到这个部屋下方的部屋抽打柱子，然后再返回，得到クラッシュストーン（这个是本次来里城的最重要目的！），作用是可以蓄力来打碎那些黄色石门。

底部跳跃能力不够，不能到洞窟只有往左上来到空中回廊，里城的空中回廊里记忆点的右方岩石可以用蓄力攻击打开，里面是魔导器：ドラキュラのしんぞう，作用是石化无效。左边原本是传送点处现在是一个 HEART MAX UP 在这个房间上方的房间，ジュスト再次遇到了已经拥有了ドラキュラ之力的マクシーム，BOSS 战展开。击倒黑影后，继续探索剩下的地图，包括上方的“异端礼拜堂”（那扇门还是不进去），完成后，第一次里城探索就结束了，回到地图右上角的表里切换处，切换到表城。



先一直向下，去“老地方”和铁球赛跑，不过铁球这次跑得快多了，不熟练可是会马上出局的。胜出后得到雷魔法书：いかづちのまどうしょ。房间左下角别看没路，其实在有钉的地方向左铲腿可以进入墙壁……里面是魔导器：ドラキュラのキバ，防御力向上。接着到空中回廊的传送点上方房间，在此主角遇到了真正的マクシーム，他告诉了主角一些关于腕轮和ドラキュラ的事情，并且把マクシームのうでわ交给主角，拜托主角一定要找到リディー……（这样两个腕轮就齐了）把腕轮装备上，到“异端的礼拜堂”一直向上走，进原本封印的魔法门。



进门不久就可以遇上一个表里切换的房间，先不切换，先到左边打 BOSS：パズス。消灭后来到左边部屋，终于见到リディー……但是正当ジュスト要带她回去见マクシーム时，死神突然出现，掳走了リディー。往左拿了一个 HP MAX UP 和一个 HEART MAX UP 后踩下机关往下行进。在整个地图中部略偏上的地方有一个记忆点，右边是个牛头 BOSS，攻击力超强！建议存档后配合圣水再去打。这个 BOSS 算至今为止最强的了，打完后从右边房子里得到着装武器：アタックスチール。一直往下，开始进行魔窟和洞窟大搜查吧～没什么难点的（有三个地方需要推箱子过去，也不难，留给玩家自己思考了）魔窟有一处可得到令稀有物品出现率上升的珍贵饰物レアリング，绝对要得到。剩下特别要注意的就是各种家具，一定要仔细找齐哦～据说会有某种特殊用处的……洞窟中深处回遇到死神，KO 后可以得到魔导器グリフォンのつぼさ，作用是高跳（下・上＋跳），视野顿觉宽阔无比（作孙 X 空遥望远方状……）。先到洞窟记忆点右侧，分别可从两个方向上去，拿完东西后到魔窟记忆点正上方，可得到 HP MAX UP（这个最隐蔽！）然后到城门附近记忆点左侧进入，可得到着装武器アタックプラチナ，接着进入传送点到里城，第 2 次搜刮作战开始！

一下来便可在下面房间得到一把钥匙（总第三把，这样可以开城里所有的门了）。往外走探索地图，这时绝大部分地方都可以去了，过多的解说也成了多余，探索地图还是留待各玩家慢慢研究，下面只拣要点来做提点。

在如图所示地区可得到浮身鞋（ふんさいブーツ），可以突破比如入城处向上通道那种半透明封锁壁，使用方法：装备在身上配合高跳即可。至此，全城上下通行无碍，可尽情探索。

在刚开始游戏遇到第一个 BOSS 处的里城同样位置可以遇到第 96 号怪物パイクマスター，它身上会掉出"违反万有引力的鞋"，可以在空中漂浮，绝对要入手（多打打）。




用浮身鞋在里城城门口处开始被巨人追处配合高跳向上突破，里城得到魔导器：ドラキュラのアバラ（表层此处可得魔法盔甲），从此与毒状态无缘（告别毒品重新做人？！）。

表里城的魔窟记忆点上方都可以高跳进入获得道具（极隐蔽）。

这时里层魔窟最底层左边已经可以通行，得到着装武器クリストフアーソウル（该层有两只很大的骸骨怪兽）。

城入口右下方传送点右边的房间进去后显示"?"，其实需要等级 50 以上才可以进入。

注：里城洞窟最下层右方商店进入的条件是主角级别为奇数。

得到高跳能力后可以到表城异端礼拜堂某处可以得到最后一个魔导器：ドラキュラの目，作用是诅咒效果无效。这样，12 个魔导器全部收集完毕，其中伯爵的 6 件遗物特别要注意收集，因为以后会促成某情节的发生。

等地图基本全部完成后，到表城的最上方传送点右边用浮身鞋突入上方打碎雕像，可以打开地图正中央的最终 BOSS 处入口（地图上有显示）。

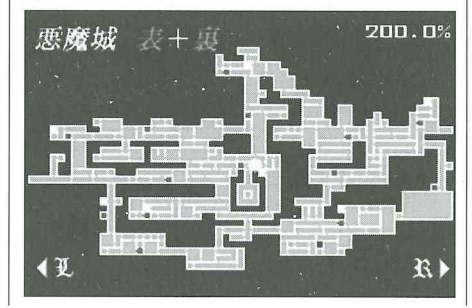



## GOOD ENDING 达成条件

首先收集齐 6 件伯爵的遗物然后在表城中央下方杀死マクシーム，然后静待 STAFF 画面结束，重新读取进度，进入里城中央下方同样位置。6 件遗物如果齐的话，地面就会打开，装备ジュストのうでわ和マクシームのうでわ进去第 2 次打败了マクシーム，这次マクシーム说自己终于感到身体真正地自由了，同时感到一股强大的魔力存在。这时，ジュスト身上 6 样伯爵的遗物竟然聚在了一起，使ドラキュラ复活了！传统最终战再度展开，ドラキュラ同样有两个形态，所不同的是这次的第 2 形态出奇地丑也出奇地弱，牺牲点 HP 绕到它右边，它将没有任何反击机会……顺利 KO 之后，整个城堡崩溃，ジュスト终于救出了マクシーム和リディー，吸血鬼之间的战斗又将告一段落。

到这里为止，本游戏总算以 200% 的地图完成率和 GOOD ENDING 的完美姿态通关，回头看来，流程并不长，仔细打也只要 10 小时左右遍可爆机，总体感觉虽然没有当初见到"月下时"的震慑感，但是毕竟流传着一流公司和一流系列的独特气质，其势不可挡，作者在此局广大机迷强烈推荐再三。

不过回头来看，游戏中还是处处隐现"月下"的影子，无论是地图布局还是敌人分布，或者是道具种类等等，都离不开前作，我本人不是伯乐，也难以断言这种趋势究竟是好还是坏，答案也许只能在下次的城堡中寻找吧，不过郁闷的是，找到了这么多眼熟的东东，怎么就找不到那句经典的"この世界いわ不要だ"呢？（笑）




## 隐藏要素无差别披露

**●其余两个 ENDING 达成条件**

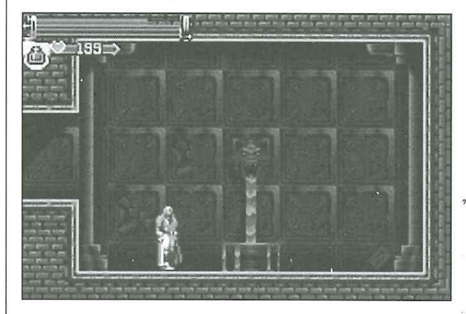
A：在表城杀死マクシーム，只救出リディー。

B：集齐全部 6 件伯爵的遗物再去里城杀死マクシーム，结果マクシーム和リディー都没有救出。

**●秘技与研究**

1：在身上没有圣物的情况下装备召唤魔法书，输入"上＋攻击"就可以回复 HP，消耗 MP100（要没有圣物很简单，有个见到你就扑上来的怪物可以粉碎你已有的圣物）。

2：有一处商店，进去后右下角提示是一张卡片的图案，其实只要在游戏中找到和这个图案相同标志的道具まひるのせいざ使用就可以了，这个道具在敌人"死门"身上可以打到。



3：游戏中可以找到一种卡片叫ヒントカード，其中记载有各种游戏中的小技巧，本人一共找到 6 张，分别内容如下：

ヒントカード 1：洞窟中的地下水可以排走（估计就是那个"水门之证"的剧情）

ヒントカード 2：女神像的对面有隐秘通道（是么？似乎除了向上的道路外就没发现特别隐秘的了）

ヒントカード 3：城的表里转移。在传送点，按上为表和里转移，按下为地区转移（在一个城中转移）

ヒントカード 4：魔法书的效果可以重叠使用（我一般不用魔法，所以这点不是很明白）

ヒントカード 5：黑色魔术书有召唤异世界魔物的能力（就是在魔窟记忆点上方拿到的书）

ヒントカード 6：红色的书和小刀组合有秘密。（就是火魔法和飞刀可以组合出"火焰飞刀"）

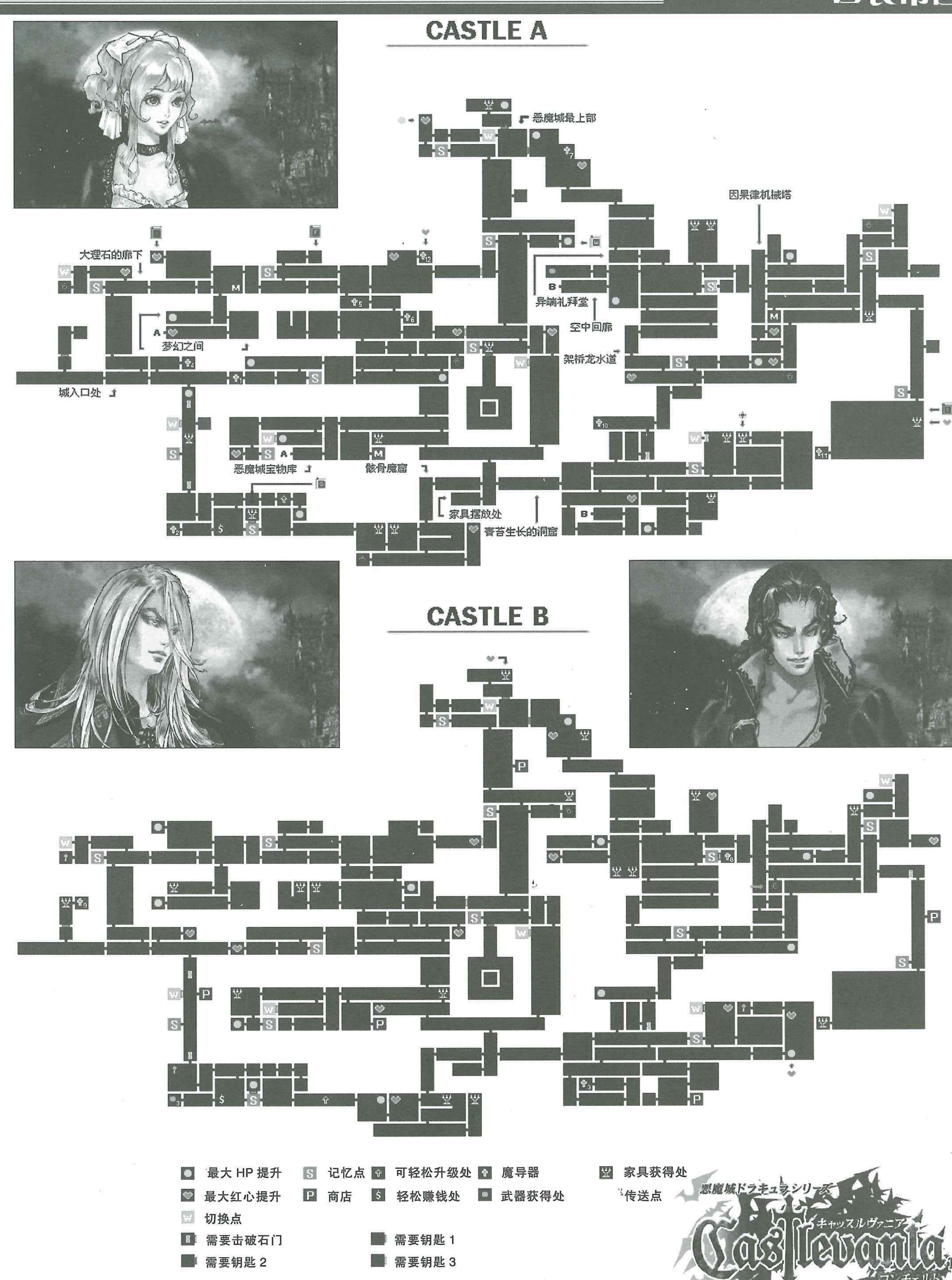
**●通关后的传统秘技**

1：通关后新开始游戏（不必覆盖原来记录，新开即可）输入名字"MAXIM"即可使用马克西姆，能力超强，除了能使用指令必杀外攻击力也超强，而且可以三段跳，特殊技除了空中飞腿和划铲外，多了空中"上＋跳"的翻滚，相当于四段跳。其余必杀可以参看月下，大同小异。

2：完成一次 GOOD ENDING 后，在标题画面可以增加音乐欣赏模式。

3：通关后出现的 BOSS 挑战模式其实是可以使用原老主角西蒙的，只要在标题画面输入"上上下下左右左右 BA"这个 KONAMI 传统秘技就可以了。





CASTLE A
恶魔城最上部
因果律机械塔
大理石的廊下
异端礼拜堂
空中回廊
梦幻之间
架桥龙水道
城入口处
恶魔城宝物库
骸骨魔窟
家具摆放处
青苔生长的洞窟
CASTLE B
最大 HP 提升
记忆点
可轻松升级处
魔导器
家具获得处
最大红心提升
商店
轻松赚钱处
武器获得处
传送点
切换点
需要击破石门
需要钥匙 1
需要钥匙 2
需要钥匙 3
冰
火
雷
风
召唤
悪魔城ドラキュラシリーズ
Castlevania
キャッスルヴァニア
コンチェルト
白夜の協奏曲

## 恶魔城历代回顾

"恶魔城"是 KONAMI 的代表作，其中大部分作品都是讲述人类与吸血鬼德拉克拉（DRACULA）的战斗，根据目前的资料，人类与德拉克拉的战斗是由 1450 年持续至 1914 年。由于德拉克拉是吸血鬼之王，拥有不灭的身躯，人类只可以封印他，却不能够消灭他。毕竟人类的生命是有限的，所以"恶魔城"每一作的主人公都有所不同。"恶魔城"的历史背景并非顺着游戏而发展，例如第五作《恶魔城 DRACULA》的故事是发生在 1691 年，其后推出的《恶魔城传说》反而是回到 1476 年，以下是"恶魔城系列的年表，包括有背景、年份、主人公及作品的资料。

| 年份 | 游戏主角 | 登场作品 |
|---|---|---|
| 1450 年 | 索妮亚·比蒙/SONIA BELMONT | 恶魔城 DRACULA～漆黑的前奏曲 |
| 1476 年 | 泰沃·比蒙/TREVOR BELMONT | 恶魔城传说 |
| 1576 年 | 克里斯托夫·比蒙/CHRISTOPHER BELMONT | DRACULA 传说 |
| 1591 年 | 克里斯托夫·比蒙/CHRISTOPHER BELMONT | DRACULA 传说 Ⅱ |
| 1691 年 | 西蒙·比蒙/SIMON BELMONT | 恶魔城 DRACULA |
| 1698 年 | 西蒙·比蒙/SIMON BELMONT | DRACULA Ⅱ～咀咒之封印 |
| 1748 年 | 乔斯特·比蒙/JUST BELMONT | 恶魔城～白夜协奏曲 |
| 1792 年 | 李察·比蒙/RICHTER BELMONT | 恶魔城 DRACULA X～血之轮回 |
| 1797 年 | 李察·比蒙/RICHTER BELMONT | 恶魔城 DRACULA X～月下之夜想曲 |
| 1830 年 | 那森·格瑞夫斯/NATHAN GRAVES | 恶魔城 DRACULA～CIRCLE OF THE MOON |
| 1844 年 | 科奈尔/CORNELL | 恶魔城 DRACULA 默示录外传～LEGEND OF CORNELL |
| 1852 年 | 卡瑞·弗南迪斯/CARRIE FERNANDEZ | 恶魔城 DRACULA 默示录 |
| 1897 年 | 昆斯·摩利斯/QUINCEY MORRIS | 对 QUINCEY MORRIS 战 |
| 1914 年 | 约翰·摩利斯/JOHN MORRIS | VAMPIE KILLER |

### 恶魔城 DRACULA

任天堂 DISK SYSTEM/1986 年 9 月 26 日/2980 日元；MSX2/1986 年 10 月 30 日/4980 日元；街机/1988 年 2 月 22 日/39800 日元；任天堂/1993 年 2 月 5 日/3900 日元

1986 年任天堂 DISK SYSTEM 诞生的初代《恶魔城》，属于典型的横向动作游戏，无论玩法和背景音乐都大受欢迎。其后在 MSX2 和街机推出移植作，由于好评不绝的关系，于 1993 年在任天堂推出复刻版。

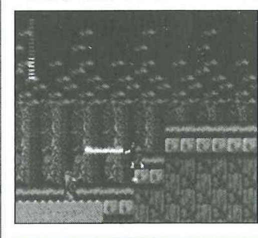





### DRACULA Ⅱ～咀咒之封印

机种/发售日期/价格：任天堂 DISK SYSTEM/1987 年 8 月 28 日/2980 日元

游戏类型转为 A·RPG，因比较着重故事性，世界观不再局限于恶魔城的城内。玩家要透过消灭敌人来增加"心"的数目，再利用心购买新武器，从而增强力量去对付各地的 BOSS。游戏本身设有三个 ENDING，必需在游戏时间的 7 天内消灭德拉克拉，才能够达到 GOOD ENDING。



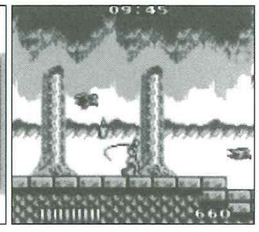



### DRACULA 传说

机种/发售日期/价格：GB/1989 年 10 月 27 日/3300 日元

初次在掌机推出的作品，被认为是极难玩的一集，玩法回归《恶魔城 DRACULA》的典型横向动作。故事发生在西蒙与德拉克拉交战的 115 年前，话说当时一班恶魔崇拜者建筑了恶魔城，每晚进行恶魔的仪式，令德拉克拉复活，这时比蒙家族的祖先——克里斯托夫比蒙出现了。

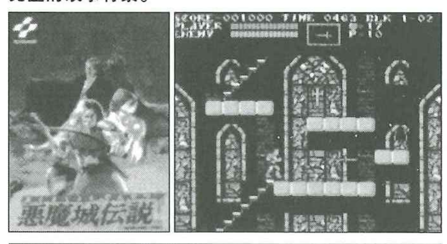


### 恶魔城传说

机种/发售日期/价格：任天堂/1989 年 12 月 22 日/6500 日元

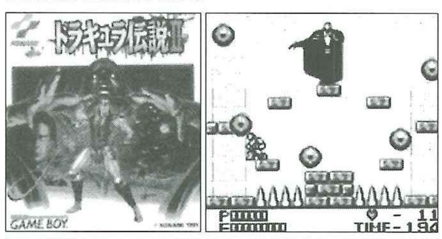
主机任天堂的第三套作品，因此也被称为《恶魔城 3》。很多 FANS 都认为是最好玩的一集，随着游戏发展会出现新的同伴，并可以使用他们来战斗，当中更加有《月下之夜想曲》的主角阿鲁卡德。故事发生在《DRACULA 传说》更早的时代，为日后作品定下了很完整的故事背景。




### DRACULA 传说 Ⅱ

机种/发售日期/价格：GB/1991 年 7 月 12 日/3800 日元

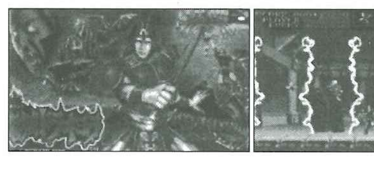
《DRACULA 传说》的续篇，今次也是克里斯托夫·比蒙与德拉克拉的战斗。话说克里斯托夫打败了德拉克拉之后，德拉克拉因魔力消耗而化成一团雾。十五年后，克里斯托夫的儿子也长大成人，进行继承吸血鬼猎人的仪式，翌日他的儿子消失在一团雾之中，于是克里斯托夫再次展开冒险。




### 恶魔城 DRACULA

机种/发售日期/价格：超级任天堂/1991 年 10 月 31 日/8800 日元

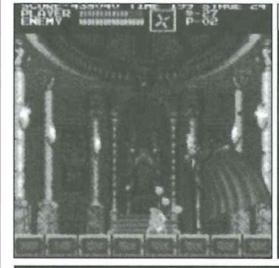
《恶魔城》登上了超级任天堂，以始祖游戏《恶魔城 DRACULA》为名。此作品沿用西蒙的故事背景，不过游戏系统和画面就是全新制作，使用超任机能新增了前后景系统，主角会穿插在前景和后景两个层面进行冒险，很多玩家都是由这时开始接触《恶魔城》。



### 恶魔城 DRACULA

机种/发售日期/价格：X68000/1993 年 7 月 23 日/9800 日元

唯一在电脑 X68000 推出的作品，故事忠于《恶魔城 DRACULA》原作，游戏内容则是全新制作，被评为游戏性、画面、音乐及平衡度优良，但普及程度不及任天堂和超任版，近年经过重新制作在 PS 推出复刻版。这作品推出三个月后，就诞生了《恶魔城 DRACULA X～血之轮回》。



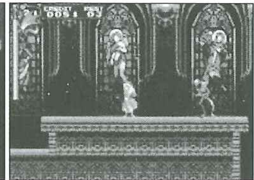



### 恶魔城 DRACULA X～血之轮回

机种/发售日期/价格：PC ENGINE SUPER CD-ROM 2/1993 年 10 月 29 日/7800 日元

游戏中使用了大量动画去表达故事，人设亦打破了以往的风格，三位女角都是美少女，德拉克拉竟然是一名美少年。这集增加了救人和探索迷宫的要素，玩家可经由不同路线前往 BOSS 巢穴，但只有特定路线可救出人物，其中救出玛莉亚后，便可用她来进行游戏。



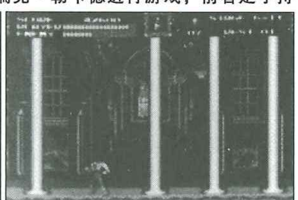


### VAMPIE KILLER

机种/发售日期/价格：MEGA DRIVE/1994 年 3 月 18 日/7800 日元

在 MEGA DRIVE 推出的《恶魔城》作品，游戏玩法回归原点，单纯的横向动作 GAME。开始时可选择用约翰·摩利斯或艾瑞克·勒卡德进行游戏，前者是手持



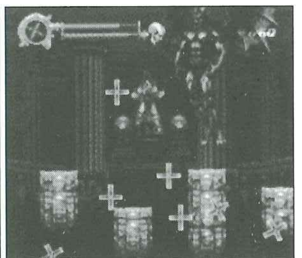
皮鞭的典型吸血鬼杀手，艾瑞克·勒卡德则是《恶魔城》系列中唯一使用长矛的角色。

## 恶魔城 DRACULA XX

机种/发售日期/价格：超级任天堂/1995年7月21日/9800日元

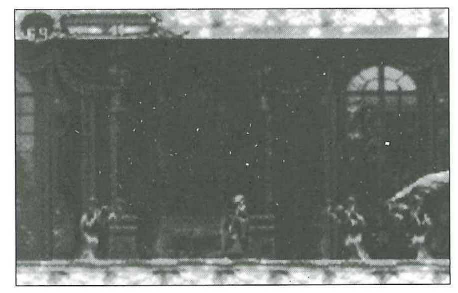
继承《血之轮回》的故事，德拉克拉率领新的部下侵略各地市镇，并捉走了主角李察·比蒙的恋人安妮特·雷纳德和玛莉亚，于是李察拾起神圣之鞭，再次殿开讨伐吸血鬼的冒险。游戏中设有多条路线前往恶魔城顶部，例如在STAGE 4掉落地上的空隙，就会进入地下水道的STAGE。



## 恶魔城 DRACULA X～月下之夜想曲

机种/发售日期/价格：PS/1997年3月20日/5800日元；PS BEST版/1998年3月19日/2800日元;SS/1998年6月25日/3800日元



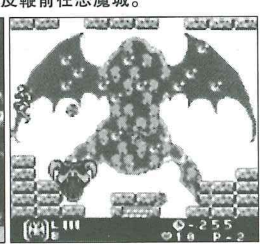
历年来最大规模的《恶魔城》，玩家可买卖装备和道具，并更换主角的装备。而今次的主角是吸血鬼阿鲁卡德，他流着半人半吸血鬼的血，也是德拉克拉的儿子，曾在《恶魔城传说》扮演泰沃·比蒙的同伴。由于主角是吸血鬼的关系，因此可变身成蝙蝠或狼，而且懂得使用魔法。

## 恶魔城 DRACULA～漆黑的前奏曲

机种/发售日期/价格：GB/1997年11月27日/3800日元

首次采用女性角色为主角，最后一款GB版的《恶魔城》，但质素不符合1997年同类游戏的水准，受到不少玩家的劣评。故事讲述年仅17岁的吸血鬼猎人——索妮亚·比蒙遭遇阿鲁卡德，从此便开启了她的命运齿轮，拾起祖父留下的皮鞭前往恶魔城。





## 恶魔城 DRACULA 默示录

机种/发售日期/价格：任天堂N64/1999年3月11日/7800日元

初次登上任天堂N64的同时，也打破了系列一惯的传统，采用3D引擎来开发的《恶魔城》，但亦因此失去了《恶魔城》的感觉，而且游戏中的视点很差，受到大部分玩家的恶评。游戏开始时有两名角色供选择。HARD MODE的难易度极高，往往会发生一击被杀的情况。



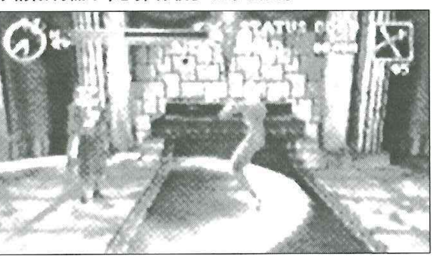



## 恶魔城 DRACULA 默示录外传～LEGEND OF CORNELL

机种/发售日期/价格：任天堂N64/1999年12月25日/7800日元




《恶魔城 DRACULA 默示录》的续篇，但实际上是讲述默示录之前故事，解开默示录之中的谜题。话说兽人科奈尔经过一年的修行，返回故乡时遭怪物袭击，于是展开这次旅程。这次仍然采用3D引擎，改善了前作不良的地方，难易度亦稍微调低了，总算有较多玩家接受。

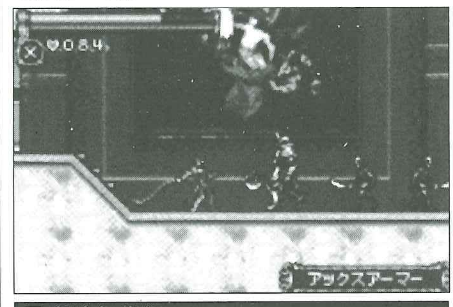


## 恶魔城 DRACULA～CIRCLE OF THE MOON

机种/发售日期/价格：GBA/2001年3月21日/5800日元



评为GBA版《月下之夜想曲》的优良作品，游戏中可透过卡片组合，使用各种效果和属性的招式。故事发生在1830年，德拉克拉的仆人——卡美娜即将进行德拉克拉复活仪式，于是摩利斯·鲍德温带同刚成为吸血鬼猎人的那森·格瑞夫斯和儿子哈格·鲍德温赶往恶魔城阻止她。

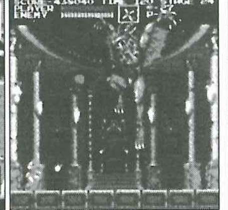


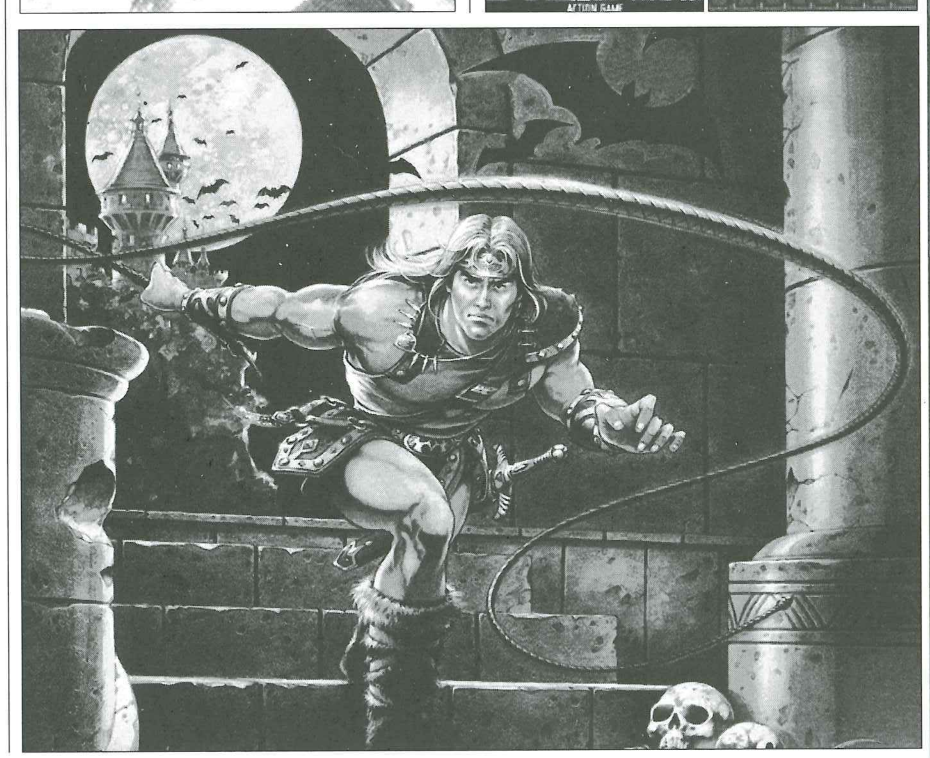

## 恶魔城年代记

机种/发售日期/价格：PS/2001年5月24日/5980日元

众所周知是X68000《恶魔城 DRACULA》的PS复刻版，西蒙一头红发的造型非常吸引人，游戏中全部画面都经过重新制作，美化后的吸引力大增，其他东西则完全忠于原作。同时亦收录了原版（X68000）的游戏，在标题画面选ORIGINAL MODE便可进行原版。





WORLD SOCCER Winning Eleven 6

WE6 的上市，又掀起了一轮新的足球热潮，再加上《天使之翼》的发售又让我们回到了当初热血沸腾的年代。借着 WE6 的球员编辑功能让我们能够在实况足球中可以再次使用这只梦之队了，以下是编辑部讨论出来的《天使之翼》日本队球员能力值。

责编／darking

### 大空翼　たくよ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 位置 1 | OH | 加速力 | 87 |
| 位置 2 | CH | レスポンス | 90 |
| 位置 3 | DH | ドリブル精度 | 96 |
| 容姿設定 | | ドリブル速度 | 82 |
| 国籍 | 日本 | ショートパス精度 | 93 |
| 身高 | 167cm | ショートパス速度 | 78 |
| 体重 | 55kg | ロングパス速度 | 94 |
| 年龄 | 20 | ロングパス精度 | 76 |
| スキンカラー | 2 | シュート精度 | 86 |
| フェイスタイプ | 53 | シュート力 | 79 |
| フェイスサイズ | 7 | シュートテクニック | 92 |
| ヘアスタイル | 37 | ヘディング精度 | 80 |
| ヘアカラー | 8 | ジャンプ力 | 88 |
| パンダナの色 | 1 | テクニック | 95 |
| ひげ | なし | カーブ | 86 |
| ひげの色 | 1 | 攻击性 | 81 |
| スパイク | 5 | メンタリティ | 98 |
| 利き足 | 右足 | 安定度 | 75 |
| 特殊フリーキック | A | フリーキック精度 | 85 |
| 能力值 | | 連携 | 83 |
| オフェンス | 88 | ケガの耐性 | A |
| ディフェンス | 73 | 特殊能力 | |
| ボディバランス | 70 | ドリブラー | |
| スタミナ | 76 | 司令塔 | |
| スピード | 85 | アウトサイド | |

### 日向小次郎　にこししろ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 位置 1 | CF | 加速力 | 75 |
| 容姿設定 | | レスポンス | 81 |
| 国籍 | 日本 | ドリブル精度 | 78 |
| 身高 | 183cm | ドリブル速度 | 80 |
| 体重 | 62kg | ショートパス精度 | 73 |
| 年龄 | 20 | ショートパス速度 | 78 |
| スキンカラー | 2 | ロングパス速度 | 64 |
| フェイスタイプ | 9 | ロングパス精度 | 73 |
| フェイスサイズ | 7 | シュート精度 | 83 |
| ヘアスタイル | 45 | シュート力 | 98 |
| ヘアカラー | 8 | シュートテクニック | 91 |
| パンダナの色 | 1 | ヘディング精度 | 76 |
| ひげ | なし | ジャンプ力 | 89 |
| ひげの色 | 1 | テクニック | 83 |
| スパイク | 1 | カーブ | 71 |
| 利き足 | 右足 | 攻击性 | 90 |
| 特殊フリーキック | B | メンタリティ | 92 |
| 能力值 | | 安定度 | 72 |
| オフェンス | 92 | フリーキック精度 | 70 |
| ディフェンス | 34 | 連携 | 51 |
| ボディバランス | 82 | ケガの耐性 | A |
| スタミナ | 84 | 特殊能力 | |
| スピード | 77 | ストライカー | |
| | | 1VS1 シュート | |

### 岬太郎　みたろ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 位置 1 | OH | 加速力 | 81 |
| 位置 2 | CH | レスポンス | 85 |
| 位置 3 | SH | ドリブル精度 | 91 |
| 容姿設定 | | ドリブル速度 | 75 |
| 国籍 | 日本 | ショートパス精度 | 89 |
| 身高 | 165cm | ショートパス速度 | 74 |
| 体重 | 53kg | ロングパス速度 | 83 |
| 年龄 | 20 | ロングパス精度 | 76 |
| スキンカラー | 2 | シュート精度 | 83 |
| フェイスタイプ | 10 | シュート力 | 76 |
| フェイスサイズ | 6 | シュートテクニック | 88 |
| ヘアスタイル | 37 | ヘディング精度 | 78 |
| ヘアカラー | 8 | ジャンプ力 | 81 |
| パンダナの色 | 1 | テクニック | 92 |
| ひげ | なし | カーブ | 86 |
| ひげの色 | 1 | 攻击性 | 70 |
| スパイク | 1 | メンタリティ | 87 |
| 利き足 | 右足 | 安定度 | 80 |
| 特殊フリーキック | 8 | フリーキック精度 | 82 |
| 能力值 | | 連携 | 79 |
| オフェンス | 80 | ケガの耐性 | A |
| ディフェンス | 62 | 特殊能力 | |
| ボディバランス | 72 | パサー | |
| スタミナ | 77 | アウトサイド | |
| スピード | 86 | | |

### 葵新伍　あしこ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 位置 1 | OH | 加速力 | 96 |
| 位置 2 | SH | レスポンス | 83 |
| 位置 3 | WG | ドリブル精度 | 85 |
| 容姿設定 | | ドリブル速度 | 91 |
| 国籍 | 日本 | ショートパス精度 | 76 |
| 身高 | 162cm | ショートパス速度 | 80 |
| 体重 | 50kg | ロングパス速度 | 68 |
| 年龄 | 15 | ロングパス精度 | 73 |
| スキンカラー | 2 | シュート精度 | 81 |
| フェイスタイプ | 51 | シュート力 | 86 |
| フェイスサイズ | 5 | シュートテクニック | 78 |
| ヘアスタイル | 54 | ヘディソグ精度 | 74 |
| ヘアカラー | 8 | ジャンプ力 | 87 |
| パンダナの色 | 1 | テクニック | 76 |
| ひげ | なし | カーブ | 71 |
| ひげの色 | 1 | 攻击性 | 86 |
| スパイク | 1 | メンタリティ | 84 |
| 利き足 | 右足 | 安定度 | 77 |
| 特殊フリーキック | A | フリーキック精度 | 68 |
| 能力值 | | 連携 | 72 |
| オフェンス | 86 | ケガの耐性 | A |
| ディフェンス | 41 | 特殊能力 | |
| ボディバランス | 91 | ドリブラー | |
| スタミナ | 94 | 飞び出し | |
| スピード | 91 | ポジショニング | |

### 若林源三　しりけさ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 位置 1 | GK | 加速力 | 72 |
| 容姿設定 | | レスポンス | 98 |
| 国籍 | 日本 | ドリブル精度 | 64 |
| 身高 | 188cm | ドリブル速度 | 59 |
| 体重 | 78kg | シュート精度 | 53 |
| 年龄 | 20 | シュート力 | 57 |
| スキンカラー | 2 | シュートテクニック | 48 |
| フェイスタイプ | 29 | ヘディング精度 | 69 |
| フェイスサイズ | 7 | ショートパス精度 | 63 |
| ヘアスタイル | 32 | ショートパス速度 | 65 |
| ヘアカラー | 8 | ロングパス速度 | 67 |
| パンダナの色 | 1 | ロングパス精度 | 58 |
| ひげ | なし | ジャンプ力 | 91 |
| ひげの色 | 1 | テクニック | 56 |
| スパイク | 1 | カーブ | 63 |
| 利き足 | 右足 | 攻击性 | 74 |
| 特殊フリーキック | A | メンタリティ | 82 |
| 能力值 | | 安定度 | 83 |
| オフェンス | 38 | フリーキック精度 | 53 |
| ディフェンス | 92 | 連携 | 75 |
| ボディバランス | 87 | ケガの耐性 | B |
| スタミナ | 76 | 特殊能力 | |
| スピード | 75 | フィードキック | |
| | | PK キーパー | |
| | | 1VS1 GK | |

### 若島津健　しとつけ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 位置 1 | GK | 加速力 | 70 |
| 容姿設定 | | レスポンス | 91 |
| 国籍 | 日本 | ドリブル精度 | 43 |
| 身高 | 187cm | ドリブル速度 | 56 |
| 体重 | 60kg | ショートパス精度 | 54 |
| 年龄 | 20 | ショートパス速度 | 62 |
| スキンカラー | 2 | ロングパス速度 | 49 |
| フェイスタイプ | 63 | ロングパス精度 | 53 |
| フェイスサイズ | 7 | シュート精度 | 56 |
| ヘアスタイル | 54 | シュート力 | 57 |
| ヘアカラー | 8 | シュートテクニック | 48 |
| パンダナの色 | 1 | ヘディソグ精度 | 77 |
| ひげ | なし | ジャンプ力 | 93 |
| ひげの色 | 1 | テクニック | 64 |
| スパイク | 1 | カーブ | 46 |
| 利き足 | 右足 | 攻击性 | 80 |
| 特殊フリーキック | A | メンタリティ | 76 |
| 能力值 | | 安定度 | 81 |
| オフェンス | 45 | フリーキック精度 | 47 |
| ディフェンス | 87 | 連携 | 74 |
| ボディバランス | 88 | ケガの耐性 | A |
| スタミナ | | 特殊能力 | |
| スピード | 72 | 1VS1 GK | |

### 新田瞬　してし

| | | | |
|---|---|---|---|
| 位置 1 | CF | 加速力 | 76 |
| 容姿設定 | | レスポンス | 81 |
| 国籍 | 日本 | ドリブル精度 | 67 |
| 身高 | 176cm | ドリブル速度 | 73 |
| 体重 | 57kg | ショートパス精度 | 78 |
| 年龄 | 20 | ショートパス速度 | 48 |
| スキンカラー | 2 | ロングパス速度 | 59 |
| フェイスタイプ | 3 | ロングパス精度 | 64 |
| フェイスサイズ | 7 | シュート精度 | 83 |
| ヘアスタイル | 36 | シュート力 | 88 |
| ヘアカラー | 8 | シュートテクニック | 76 |
| パンダナの色 | 1 | ヘディソグ精度 | 72 |
| ひげ | なし | ジャンプ力 | 86 |
| ひげの色 | 1 | テクニック | 71 |
| スパイク | 1 | カーブ | 64 |
| 利き足 | 右足 | 攻击性 | 80 |
| 特殊フリーキック | B | メンタリティ | 86 |
| 能力值 | | 安定度 | 70 |
| オフェンス | 85 | フリーキック精度 | 63 |
| ディフェンス | 36 | 連携 | 78 |
| ボディバランス | 74 | ケガの耐性 | A |
| スタミナ | 76 | 特殊能力 | |
| スピード | 72 | 飞び出し | |
| | | ストライカー | |

### 立花政夫　りかせふ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 位置 1 | SH | 加速力 | 73 |
| 位置 2 | DH | レスポンス | 81 |
| 容姿設定 | | ドリブル精度 | 65 |
| 国籍 | 日本 | ドリブル速度 | 75 |
| 身高 | 164cm | ショートパス精度 | 64 |
| 体重 | 54kg | ショートパス速度 | 70 |
| 年龄 | 20 | ロソグパス速度 | 67 |
| スキンカラー | 2 | ロソグパス精度 | 61 |

| フェイスタイプ | 5 | シュート精度 | 62 |
|---|---|---|---|
| フェイスサイズ | 7 | シュート力 | 74 |
| ヘアスタイル | 34 | シュートテクニック | 68 |
| ヘアカラー | 8 | ヘディング精度 | 87 |
| パンダナの色 | 1 | ジャンプ力 | 93 |
| ひげ | なし | テクニック | 68 |
| ひげの色 | 1 | カーブ | 57 |
| スパイク | 1 | 攻击性 | 76 |
| 利き足 | 右足 | メソタリティ | 79 |
| 特殊フリーキック | A | 安定度 | 62 |
| **能力值** | | フリーキック精度 | 51 |
| オフェンス | 74 | 連携 | 76 |
| ディフェンス | 56 | ケガの耐性 | A |
| ボディバランス | 78 | **特殊能力** | |
| スタミナ | 73 | ポジショニング | |
| スピード | 68 | 飞の出し | |
| | | ダイレクトプレイ | |

### 立花和夫　りかわふ

| 位置1 | SH | 加速力 | 73 |
|---|---|---|---|
| 位置2 | DH | レスボンス | 81 |
| **容姿设定** | | ドリブル精度 | 65 |
| 国籍 | 日本 | ドリブル速度 | 75 |
| 身高 | 164cm | ショートパス精度 | 64 |
| 体重 | 54kg | ショートパス速度 | 70 |
| 年龄 | 20 | ロングパス速度 | 67 |
| スキンカラー | 2 | ロングパス精度 | 61 |
| フェイスタイプ | 5 | シュート精度 | 62 |
| フェイスサイズ | 7 | シュート力 | 74 |
| ヘアスタイル | 34 | シュートテクニック | 68 |
| ヘアカラー | 8 | ヘディング精度 | 87 |
| パンダナの色 | 1 | ジャンプ力 | 93 |
| ひげ | なし | テクニック | 68 |
| ひげの色 | 1 | カーブ | 57 |
| スパイク | 1 | 攻击性 | 76 |
| 利き足 | 右足 | メソタリティ | 79 |
| 特殊フリーキック | B | 安定度 | 62 |
| **能力值** | | フリーキック精度 | 51 |
| オフェンス | 74 | 連携 | 76 |
| ディフェンス | 56 | ケガの耐性 | A |
| ボディバランス | 78 | **特殊能力** | |
| スタミナ | 73 | ポジショニング | |
| スピード | 68 | 飞の出し | |
| | | ダイレクトプレイ | |

### 三杉淳　さすし

| 位置1 | LIB | 加速力 | 69 |
|---|---|---|---|
| 位置2 | CB | レスボンス | 85 |
| 位置3 | SB | ドリブル精度 | 80 |
| **容姿设定** | | ドリブル速度 | 75 |
| 国籍 | 日本 | ショートパス精度 | 84 |
| 身高 | 169cm | ショートパス速度 | 81 |
| 体重 | 57kg | ロングパス速度 | 77 |
| 年龄 | 20 | ロングパス精度 | 76 |
| スキンカラー | 2 | シュート精度 | 88 |
| フェイスタイプ | 29 | シュート力 | 83 |
| フェイスサイズ | 6 | シュートテクニック | 86 |
| ヘアスタイル | 32 | ヘディング精度 | 77 |
| ヘアカラー | 8 | ジャンプ力 | 82 |
| パンダナの色 | 1 | テクニック | 83 |
| ひげ | なし | カーブ | 76 |
| ひげの色 | 1 | 攻击性 | 85 |
| スパイク | 1 | メソタリティ | 88 |
| 利き足 | 右足 | 安定度 | 71 |
| 特殊フリーキック | A | フリーキック精度 | 73 |
| **能力值** | | 連携 | 79 |
| オフェンス | 64 | ケガの耐性 | C |
| ディフェンス | 87 | **特殊能力** | |

| ボディバランス | 67 | 飞の出し |
|---|---|---|
| スタミナ | 73 | マソマーク |
| スピード | 78 | DFライン统率 |

### 松山光　しさこ

| 位置1 | CB | 加速力 | 72 |
|---|---|---|---|
| 位置2 | SB | レスボンス | 86 |
| **容姿设定** | | ドリブル精度 | 76 |
| 国籍 | 日本 | ドリブル速度 | 72 |
| 身高 | 168cm | ショートパス精度 | 76 |
| 体重 | 57kg | ショートパス速度 | 69 |
| 年龄 | 20 | ロングパス速度 | 64 |
| スキソカラー | 2 | ロングパス精度 | 66 |
| フェイスタイプ | 15 | シュート精度 | 80 |
| フェイスサイズ | 7 | シュート力 | 84 |
| ヘアスタイル | 32 | シュートテクニック | 73 |
| ヘアカラー | 8 | ヘディソグ精度 | 78 |
| パンダナの色 | 1 | ジャンプ力 | 85 |
| ひげ | なし | テクニック | 76 |
| ひげの色 | 1 | カーブ | 64 |
| スパイク | 1 | 攻击性 | 81 |
| 利き足 | 右足 | メソタリティ | 89 |
| 特殊フリーキック | A | 安定度 | 76 |
| **能力值** | | フリーキック精度 | 66 |
| オフェンス | 53 | 連携 | 74 |
| ディフェンス | 91 | ケガの耐性 | A |
| ボディバランス | 74 | **特殊能力** | |
| スタミナ | 80 | DFライン统率 | |
| スピード | 79 | | |

### 早田诚　そてせ

| 位置1 | SB | 加速力 | 75 |
|---|---|---|---|
| 位置2 | SH | レスボンス | 86 |
| **容姿设定** | | ドリブル精度 | 68 |
| 国籍 | 日本 | ドリブル速度 | 74 |
| 身高 | 174cm | ショートパス精度 | 76 |
| 体重 | 58kg | ショートパス速度 | 68 |
| 年龄 | 20 | ロングパス速度 | 95 |
| スキソカラー | 2 | ロングパス精度 | 93 |
| フェイスタイプ | 53 | シュート精度 | 81 |
| フェイスサイズ | 3 | シュート力 | 83 |
| ヘアスタイル | 16 | シュートテクニック | 72 |
| ヘアカラー | 8 | ヘディング精度 | 65 |
| パンダナの色 | 1 | ジャンプ力 | 68 |
| ひげ | なし | テクニック | 62 |
| ひげの色 | 1 | カーブ | 98 |
| スパイク | 1 | 攻击性 | 62 |
| 利き足 | 右足 | メソタリティ | 71 |
| 特殊フリーキック | A | 安定度 | 68 |
| **能力值** | | フリーキック精度 | 57 |
| オフェンス | 51 | 連携 | 78 |
| ディフェンス | 75 | ケガの耐性 | A |
| ボディバランス | 73 | **特殊能力** | |
| スタミナ | 80 | バサー | |
| スピード | 71 | マソマーク | |

### 次藤洋　しとよ

| 位置1 | CB | 加速力 | 61 |
|---|---|---|---|
| **容姿设定** | | レスボンス | 76 |
| 国籍 | 日本 | ドリブル精度 | 64 |
| 身高 | 190cm | ドリブル速度 | 68 |
| 体重 | 73kg | ショートパス精度 | 62 |
| 年龄 | 20 | ショートパス速度 | 70 |
| スキンカラー | 2 | ロングパス速度 | 54 |
| フェイスタイプ | 27 | ロングパス精度 | 66 |
| フェイスサイズ | 8 | シュート精度 | 63 |
| ヘアスタイル | 20 | シュート力 | 70 |
| ヘアカラー | 8 | シュートテクニック | 58 |

| パンダナの色 | 1 | ヘディング精度 | 63 |
|---|---|---|---|
| ひげ | なし | ジャンプ力 | 78 |
| ひげの色 | 1 | テクニック | 51 |
| スパイク | 1 | カーブ | 48 |
| 利き足 | 右足 | 攻击性 | 60 |
| 特殊フリーキック | B | メソタリティ | 72 |
| **能力值** | | 安定度 | 76 |
| オフェンス | 34 | フリーキック精度 | 45 |
| ディフェンス | 91 | 連携 | 73 |
| ボディバランス | 95 | ケガの耐性 | A |
| スタミナ | 87 | **特殊能力** | |
| スピード | 64 | マソマーク | |

### 石崎了　せさり

| 位置1 | CB | 加速力 | 61 |
|---|---|---|---|
| 位置2 | SB | レスボンス | 73 |
| **容姿设定** | | ドリブル精度 | 64 |
| 国籍 | 日本 | ドリブル速度 | 67 |
| 身高 | 163cm | ショートパス精度 | 60 |
| 体重 | 55kg | ショートパス速度 | 62 |
| 年龄 | 20 | ロングパス速度 | 63 |
| スキソカラー | 2 | ロングパス精度 | 68 |
| フェイスタイプ | 16 | シュート精度 | 56 |
| フェイスサイズ | 7 | シュート力 | 67 |
| ヘアスタイル | 1 | シュートテクニック | 65 |
| ヘアカラー | 8 | ヘディング精度 | 68 |
| パンダナの色 | 1 | ジャンプ力 | 73 |
| ひげ | なし | テクニック | 56 |
| ひげの色 | 1 | カーブ | 48 |
| スパイク | 1 | 攻击性 | 67 |
| 利き足 | 右足 | メソタリティ | 89 |
| 特殊フリーキック | A | 安定度 | 84 |
| **能力值** | | フリーキック精度 | 43 |
| オフェンス | 34 | 連携 | 76 |
| ディフェンス | 72 | ケガの耐性 | B |
| ボディバランス | 69 | **特殊能力** | |
| スタミナ | 75 | | |
| スピード | 66 | | |

### 森崎有三　しさゆさ

| 位置1 | GK | 加速力 | 64 |
|---|---|---|---|
| 容姿设定 | | レスボンス | 78 |
| 国籍 | 日本 | ドリブル精度 | 46 |
| 身高 | 180cm | ドリブル速度 | 47 |
| 体重 | 57kg | ショートパス精度 | 53 |
| 年龄 | 20 | ショートパス速度 | 44 |
| スキンカラー | 2 | ロングパス速度 | 45 |
| フェイスタイプ | 4 | ロングパス精度 | 43 |
| フェイスサイズ | 6 | シュート精度 | 56 |
| ヘアスタイル | 22 | シュート力 | 52 |
| ヘアカラー | 8 | シュートテクニック | 48 |
| パンダナの色 | 1 | ヘディング精度 | 62 |
| ひげ | なし | ジャンプ力 | 73 |
| ひげの色 | 1 | テクニック | 39 |
| スパイク | 1 | カーブ | 46 |
| 利き足 | 右足 | 攻击性 | 63 |
| 特殊フリーキック | A | メソタリティ | 74 |
| 能力值 | | 安定度 | 77 |
| オフェンス | 36 | フリーキック精度 | 33 |
| ディフェンス | 74 | 連携 | 76 |
| ボディバランス | 76 | ケガの耐性 | B |
| スタミナ | 64 | 特殊能力 | |
| スピード | 66 | | |

当然以上只是WE6中EDIT模式中的一个小小的变化，当然其他方式还有很多，最近DARKING突然在研究如果把《少林足球》中的球员给收录到WE6的编辑球员中，一定是相当有趣的事情。



# 梦幻之星网络版II PHANTASY STAR ONLINE II

## PSO2 OFFLINE 模式完全作战指引（初心者向）

文/HIRRO
责编/Shining

DC 版的 PSO 自发售日至今已经一年多了，但是由于国内绝大部分玩家用的是 D 版，无福消受 ONLINE 模式，只能进行单机（OFFLINE）模式。本文就是针对各位 OFFLINE 的玩家，对 OFFLINE 模式进行详细的分析和解说，以及一些实用技巧心得的披露，希望为各位玩家造福。

### PART 1:ID

首先要说的就是 ID。ID 是什么呢？概括地说，ID 可以理解为人物的属性，是由刚开始游戏时玩家为人物取的名字决定的。ID 一共 10 种，分为 A、B 两大类。A 类 ID 包括：VIRIDIA、REDRIA、SKYLY、YELLOWBOZE、PURPLENUM，B 类 ID 包括：GREENIL、PINKAL、BLUEFULL、ORAN、WHITILL。进一步来说，ID 不同，在游戏里当然也有些不同之处，主要是能取得的物品不同和鉴定师能力的不同。比如一样物品，对于某个 ID 来说 极难入手，而对于另外一个 ID 来说可能遍地都是；但是也有少数部分只能固定 ID 才能取得的物品存在。另外，每个 ID 都有其不同的鉴定师（就是在城市里帮你鉴定武器那个啦~），不同的 ID，鉴定师擅长鉴定和不擅长鉴定的武器都不同。所以，刚开始游戏的玩家，在开始游戏前绝对有必要仔细选择适合自己的 ID（各 ID 物品出现率可参看本文附表 1）。

### PRAT 2:人物

然后说的是人物，对于没有能力 ONLINE 的玩家来说，刚开始游戏时选择人物也是很重要的。由于 OFFLINE 完全是靠一个人的能力来进行，最好选能力比较平均的。就个人来说，推荐使用男女猎人；一来猎人这个职业能装备的武器防具种类多，而且能力平均，能应付各种情况，也能使用特技，二来是在 OFFLINE 的 ULT 难度下，猎人可以说是最轻松的了（至于机器猎人，由于没有 TP 不能使用特技，到了 ULT 难度会异常辛苦，所以不建议使用）。至于枪手和法师么，则很有些难度。先来说法师（FO），不要说后面的难度了，在 NORMAL 就困难重重：HP 低、攻防都很差、缺少范围攻击武器、用枪十分勉强等都是劣势所在，往往要边练级边前进。虽然说可以有 LV15 ~ LV30 的魔法作为弥补，但是 LV15 以上的魔法磁碟要到 ULT 才能入手，而且 LV25 以后的似乎大都出现在 ULT 的遗迹，别说 FO 了，就算猎人，在 ULT 都很困难，所以在 OFFLINE 是很不实用的。然后来说枪手（RA）吧，三个枪手里面，除了 RAmar（男枪手）外，其余两个都是机器枪手，没有精神力，根本不能使用任何特技，开始还能靠霰弹枪闯天下，到了 ULT 难度，完全靠辅助特技（给自己升攻防，给敌人降攻防）来作战，没有精神力就成了致命的缺点，所以也不建议使用。至于 RAmar 么，能使用辅助特技，所以也不是完全不能打，到了 ULT 森里面拿到红枪，配合辅助魔法，也能勉强通关。对自己水平自信的玩家可以尝试使用。（PS：枪手这个职业，在前面三个难度可以靠霰弹枪横行天下，完全没有任何难度，但是 ULT 难度要靠 V2 的武器才能打，否则命中、攻击都不够。但是枪手专用的 V2 枪很难入手，剩下的只有比较容易入手的红枪了，而红枪的话猎人和法师都能够使用，这样相比，枪手又没有任何优势了）

### PART 3:武器・防具

武器在微缩状态下呈黄色方块。主要分为两类，既 NORMAL WEAPON 和 SPECIAL WEAPON；常见的有片手剑、大剑、匕首、投刃、长刀、爪、两剑、手枪、霰弹枪、来复枪、机关枪、魔法杖这几种。NORMAL WEAPON 随着游戏的进行，都是很容易得到的，性能也很一般。除了个别最高级并且带有最高级特殊功能的 NORMAL WEAPON 是 9 星，用黄字表示外，其余的 NORMAL WEAPON 都是用白色和绿色字表示。白色就表示这把武器没有任何属性修正，而绿色的就表示这把武器带有属性或者有命中补正，属性可能是正也可能是负，如果是负的话就完全是垃圾了。说到这里，有必要先来说一下武器的属性。武器的属性一共四种：NATIVE、A・BEAST、MACHINE、DARK，分别对应游戏中的四个舞台，武器的某项属性越高，对相应地区的敌人伤害就越大，在游戏后期是决定武器是否实用的关键性因素。除此之外，在游戏中也会得到一些名字前面带有"？？？？"的武器，并且是兰色的字表示，这表示武器带有某项特殊能力（可以进行特殊攻击），但是需要鉴定才能知道是什么特殊功能，赶快拿去让鉴定师鉴定吧~

然而 SPECIAL WEAPON 的话，则不是那么容易得到的。这种武器，只有在固定的敌人身上才有可能掉落或者存在于固定地区的宝箱内，其初始状态都是"スペシャルウェポン"的兰色字样（看到这个字最令人兴奋！），但第一次拿到的时候并不能立刻装备，要



▲特殊武器！

通过鉴定才能确定是什么武器。SPECIAL WEAPON 一入手如果符合职业或装备条件的话，便可以立刻装备（但是有属性的话，还是应该通过鉴定来提高属性，详细见后）。而且 SPECIAL WEAPON 还分为 V1 和 V2 两种，V1 的不用说了，而 V2 的则是对应 V2 追加的 ULT 难度的武器，攻击力绝大部分在 500 以上，命中率也比 V1 的高很多。打 ULT 难度不使用 V2 武器的话，可以说是完全不能打。（V1 指的是 DC 上早期发售的 VER. 1 版本，V2 则是后来发售的 VER. 2，电脑版的只有 VER. 2。）

防具方面，主要分铠、盾和插件三种，在微缩状态下都是兰色方块。除了插件外，盾和铠都和武器一样，分为 V1 和 V2 两种。

V1 的铠和盾除了特殊盾和特殊铠外大部分在 9 星以下，和 NORMAL WEAPON 一样很多，也分为白色和绿色，白色的平平无奇，可以直接卖掉或者扔掉，绿色的话，盾就表示能力比同类盾稍好，铠则表示有插销，可以用插件来强化。一件铠的插销（SLOT）最多 4 个，所以有条件的话，尽量找 SLOT 4 的铠甲，一件 LV80 可以装备的铠（0S），和一件 70 级可以装备的铠（4S）相比，就绝对应该选择后者装备。少数 V1 铠和盾拥有特殊能力，比如センスプレート可以看见隐藏的机雷；リバイバルガーメント可以徐徐恢复 HP；セイクリッドガード可以防止一切异常状态等等……还有的防具如果全套装备可以提升能力，包括：DB の盾＋DB の铠＋DB の剑（可以使剑攻击力上升 90）；フロウウエンの盾＋フロウウエンの铠＋フロウウエンの大剑（可以提升全能力）；デルセイバーの剣＋デルセイバーの盾（可以使剑攻击力倍增）。

和 V1 的防具相比，V2 的防具则非常珍贵，能力自然也很不错，装备需要等级都在 100 以上。V2 铠一共 12 件，V2 盾一共 19 件（参看附表 2），和 V1 的防具不同的是，V2 追加的防具装备在身上时全部可以清楚得看到，特别是铠，绮丽异常！除了几个手镯外，其余大部分 V2 防具都可以在 OFFLINE 得到，但是几率小之又小，在几万分之一甚至更低，所以一旦得到绝对要珍藏……

接下来是插件。插件可以理解为"防具强化零件"，可以作为附属防具装备在身上，但是前提是身上穿的铠有插销，铠有几个插销就可以装备几个插件。插件没有 V1 和 V2 之分，主要以下几种：パワー（POWER，加攻击力）；ボディ（BODY，加防御力）；アーム（ARM，加命中度）；レグス（LEGS，加回避力）；アビリティ（ABILITY，全能力上升）；バトル（BATTLE，攻击速度上升）另外还有防御各种属性的插件，可以提高相应属性防御力。插件一般分四个档次，能力也不同；同一种插件也有好坏档次，评价标准就是看插件名字后面是加号还是减号。比如一个ゴッド/パワー（神级力量上升），正常状态下是加 25 点攻击力，但是也有可能拿到ゴッド/パワー－（上升 21）或者ゴッド/パワー＋＋（上升 29）；但是不是所有的插件都存在＋或者＋＋，这点要注意。而且最高级（神级）的＋＋插件只有红色 ID（REDRIA）能捡到。其余最高级别插件各 ID 在 VH 遗迹和 ULT 遗迹都可以得到。

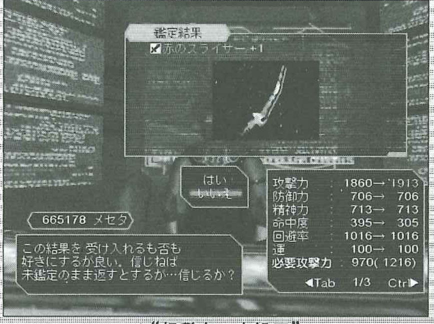
附：各种类武器实用度、攻击力、命中度评价（攻击力、命中度比较均是和同等级其他武器比较）

| 武器种类 | 实用度 | 攻击力 | 命中度 | 攻击对象 |
|---|---|---|---|---|
| 片手剑 | C | B | B | 单体 |
| | 初始武器，攻击力和命中度均属中等，缺点是只能攻击单体。 | | | |
| 大 剑 | B | S | C | 复数（前方小范围） |
| | 很爽快的武器，攻击力高，但是命中度低，而且第三击破绽大，判定也不完美，在不能三连击灭敌的时候尽量不要出最后一击，否则很容易被反击。 | | | |
| 投 刃 | D | A | B | 复数（前方中范围） |
| | 中距离攻击武器，远了打不到，近了由于出招慢会被攻击，所以不实用。 | | | |
| 匕 首 | B | C | A | 单体 |
| | 一发 2 连击的武器弥补了攻击力上的遗憾，命中度也不错，但最后一击出招偏慢，而且只能进行单体攻击。 | | | |
| 长 刀 | S | A | A | 复数（前方小范围） |
| | 个人认为是 PSO 最强武器之一，能力很好，也是复数攻击，强烈推荐使用。 | | | |
| 手 枪 | A | B | B | 单体 |
| | 必备武器之一，全职业装备可能，射程够，命中度也不错，FO 的救星。 | | | |
| 机 枪 | A | A | D | 单体 |
| | 能给予单体最大的杀伤力，一发三连击。缺点：命中度不够。（V2 机枪攻击力好，命中度也高，但是极难入手） | | | |
| 爪 | D | B | B | 单体 |
| | 也是最不实用武器之一，第三击出招巨慢令人难以忍受，只有看起来好看而已…… | | | |
| 两 剑 | B | B | C | 复数（前方小范围） |
| | 动作超华丽，但是实用度不高，V2 两剑极难入手。 | | | |
| 来复枪 | A | A | B | 单体 |
| | 可以在敌人视线之外杀敌的武器，只能单体攻击，战斗安全性和刺激性成反比，枪手专用。 | | | |
| 霰弹枪 | S | B | C | 复数（前方大范围） |
| | 也是超级实用的武器，枪手专用，在前三个难度可以横行天下，缺点：V2 霰弹枪少之又少，极难入手。 | | | |
| 魔法杖 | C | B | B | 单体 |
| | 魔法师专用装备，攻击弱、命中低，几乎一无是处，总之不实用－_－b。不过 V2 里的法杖都相当不错，但入手难度就…… | | | |

附 2：实用插件无责任推荐：

ステイト/メンテナンス

异常状态无效化。最实用的插件，必备，可防止迟缓、麻痹、冻结、毒等一切异常状态，最早入手可能：H 洞窟～！



▲"超稀有・赤投刃"

パーフェクト/レジスト

所有属性防御提高 11，不愧是完美！

ゴッド/バトル

神级战斗，能大幅提高攻击速度，必备插件，不过该插件重复装备无效。

4、ゴッド/テクニック

所有特技等级上升三级，但是这个插件只有 REDRIA 比较好找。

ゴッド/HP

HP 上升 40。由于 HP 上限高，最难升满，所以当其他能力都满了的话就装这个吧～

ゴッド/アビリティ

全能力 20 向上！（命中度上升 2）也是非常不错的插件。

ドラップ/サーチ

可以看见隐藏的机雷，减少不必要的伤害，特别是在 ULT 的坑道，机雷非常的强……SHOP 入手可能！机器人就不必用了，或者使用 SENCE PLATE 也可以代替。

## PART 4：MAG（マグ）

MAG 是什么呢？进入游戏的迷宫中，飞在你肩边上那个小东西就是 MAG 了。但是新手的话往往对这个不了解，这个家伙可是在战斗中起着十分重要的辅助作用呢～！一开始，MAG 的级别是 LV 5，可以通过喂各种药品来使其 4 项能力成长，能力值会直接加在玩家培养的人物身上，但是不能超过人物的能力值上限，MAG 在 LV 10、LV 35、LV 50 的时候会分别进化一次并习得一招 PB 技（IQ 一定要高否则可能什么也学不会）。A 类 ID 和 B 类 ID 能养成的 MAG 种类不同，而且三种职业所能养成 MAG 的形态和条件也不尽相同。根据 MAG 能力的培养不同，PB 技和 MAG 的形态以及 MAG 本身能力也不同，BUT 千万别给 MAG 加防御力，因为防御力加不加根本感觉不到有什么差别。MAG 的本身能力一共四种：无敌、攻防向上、HP 回复、战斗不能状态回复；可以在四种情况下随机发动：PB MAX、BOSS 战、濒死状态、战斗不能状态；发动几率和 MAG 的同步率（シンクロ率）及 IQ 直接相关，同步率上限 120%，IQ 上限 200。养成 MAG 时应尽量培养能力分别是"无敌・无敌・无敌・复



▲紫手镯

活"的 MAG，HU 的 A 类 ID 最好就是ナンディン，HU 的 B 类推荐ソーマ，其他职业可以参照 MAG 成长列表。还有部分 MAG，是不能养成的，必须找到某些能令 MAG 进化的道具才行；当然，这种东西绝对是超级稀少的，而且很多还不能在 OFFLINE 取得。要想获得这些特殊 MAG，就得多去探索。

## PART 5：稀有物品（レア）

这个部分是玩家很关心的部分，因为单机版唯一的兴奋感来源就是收集，找到了很难入手的物品的时候可是绝对会令你心跳加速高呼万岁的～！

稀有物品主要包括稀有的武器、防具、以及各种 MAG 进化道具、敌人尸块（可以改造成相应的特殊武器）四种。在日本的很多攻略上，这些稀有物品按照出现率分别划为 5 个档次，分别用 1～5 颗星来表示出现率（稀有度），星数越多表示越稀少、越难以入手（各 ID 稀有物品发现表参看附表）。根据笔者及其他数位玩友加起来上千小时的游戏经验，在此不妨对出现率概括一下：1 星出现率的物品随着游戏的进行，肯定都能拿到，哪怕是 FM 音源等出现在稀有怪物身上的东西，只要见几次这种敌人，也能拿到，因为出现率很高；2 星的东西，只要不是像ヤスミノコフ 3000R、烧火棍等出现在稀有怪物身上的，也能轻松入手，一般杀死可能掉落这种物品的敌人约 100 个就基本能入手；至于 3 星的就要靠努力＋运气了，平时几乎见不到，感觉上杀同种敌人 500～1000 个才能拿到一件，但是要是这种敌人出现得少的话就很难办了；4 星物品的话，实在是太稀少了，出现率绝对在几万分之一，本人目前将近 400 小时游戏时间，才拿到 3 样而已（尽管是这样，已经含有很高的运气成分了），这种出现率的物品完全是碰运气，绝对不能强求；至于 5 星出现率的么，正像别人所说的，是"存在但完全拿不到的东西"。在日本，精神杖、天罚枪、圣剑被评为三大レア，据说出现率为 300 万分之一？！要是能有幸得到，请立刻去买体育彩票吧，肯定能中头奖～（笑）

## PART 6：究级破关指引·职业：HU

整个游戏一共 4 个难度：NORMAL、HARD、VERY HARD、ULTIMATE，每打完一个，便开放下一个难度；其中 ULTIMATE（以下 ULT）难度是 V2 追加难度，其中敌人形态、各关场景全部与前面的难度不同。前面三个难度基本上破关没有什么大的难度，这里重点要说的是 ULT。

一般的情况下，打穿 VH 难度应该在 LV 60～LV 70 之间，HP500 多；那时在 VH 难度已经几乎没有难度了，但是一进 ULT，保证"爽"得目瞪口呆：打敌人往往是一串"MISS"，打中了也是 0 伤害，而被敌人打一下要少 2/3 左右的 HP……那么怎么打呢？除了靠 MAG 的 PB MAX 外就必须用辅助魔法了，自己攻防向上，敌人攻防向下（其实主要自己升攻，敌人降防就可以了，有条件的话可以再升防，敌人降攻）；但哪怕这样，每 HIT 给予敌人的伤害也不过几十点，再加上过半的 MISS 率，"磨"死一只"忍者神龟"都要花上好几分钟……所以这段时间完全是地狱，只有熬。如果觉得难度大的话，不妨再到 VH 的遗迹，一边练练级，一边找找有没对森属性好的枪，或者一些高级别的 S4 铠以及神级插件，建议还是先在 VH 遗迹呆到 LV 70 以上再去 ULT 森为好。这段时间是整个游戏的一个比较大的难点，之所以难的关键是没有 V2 武器，只能一边练级，一边在森慢慢熬，直到拿到 V2 武器。黑色犀牛身上能得到英雄剑（A 类 ID）或者红剑（B 类 ID），攻击力都在 600 左右，绿眼的乌龟身上能打出红枪（主要作战武器！），一旦打出，攻击力和命中可以提高很多，难度马上下降不小。至于 BOSS 冰龙，建议打出红枪，再装备防异常状态的插件（必须）和提高冰防插件再去打，因为没有红枪的话攻击力、命中度均不够，过多的 MISS 率会大幅加长战斗时间，增加危险性而且冰龙第二形态会往地下钻，每个回合，地上就多两个冰窟窿，时间一久，地上全部是冰窟窿，走路都不断掉血，完全不能打……推荐过关等级：70～75

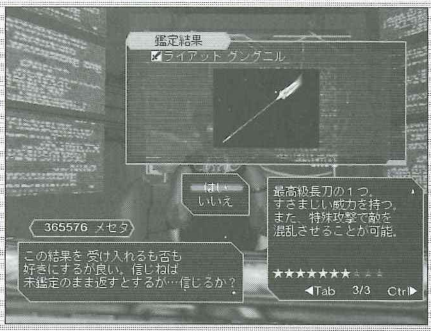
把冰龙干掉后就到了洞窟，尽管没有第一次到 ULT 森的震撼感，但是敌人还是超强，特别是那些花，到了这个难度，喷的是极高几率的即死暗魔法，一中立刻完蛋；那些喽罗出招也快了很多，如果没有ゴッド/バトル这个插件的话，近身完全没有出招机会，只有在远处用红枪边躲边点了，而且还要时刻准备逃出房间……但说实话，只要有足够的耐心，这关也不能算很难，多在门边打游击战是比较不错的做法，至少比冲出去受到群殴来得好。撑完三层便见到 BOSS，也不算很难，唯一要注意的就是它的光线攻击，出招比以前快很多，而且攻击力超高，一旦被打中的话切勿左右回避，而应该立刻用回复特技回复，保持满血状态，否则极容易死。推荐过关等级：80～90。

和总督对话后来到了坑道。走进坑道，一如既往地充满神秘色彩，唯一不同的是敌人 BT 得疯狂！整个游戏最终的难点来了：那些机器人完全不象以前一样一打就倒，不但攻防高，还没有硬直；除了在远处用枪点之外几乎完全不能打，近身战完全死路一条（不过话说回来，其勇往直前的大无畏精神绝对值得任何人学习－_－）。最要命的是整个游戏中最 BT 的三个敌人之一——机器忍者（其余两个分别是遗迹的人马和大块头），不但会隐身、分身，而且会心一击率似乎比其他敌人高出不少，一旦打中，伤害度往往在 600 以上，不死也重伤。再加上会给周围敌人加攻防的红色忍者，你的攻击很有可能起抓痒作用……（汗！）在这里只有熬，除了不断用辅助魔法和 HP 回复外，其余的辅助就靠 MAG 了，在这里绝对需要四项能力为"无敌·无敌·无敌·苏生"的 MAG，这样会大大减轻战斗郁闷度。除此之外，身上带两个以上的复活药也是很必要的，因为除了敌人超高的攻击力外，整个游戏最强的陷阱机雷也在坑道，可以炸掉你 700 多点 HP，无比 BT……最后要说的是坑道的 BOSS；在前面三个难度这个低能 AI 机器人是最没用的 BOSS，但在 ULT 却强起来了（本人被 KO 两次），主要是第 2 形态攻击力高。在这里，应该在按 R 的里菜单里面装备 HP 回复药，因为一旦被它用石头包围了那必中的攻击抓到了的话，会损很多 HP（一般会一击必杀），那时是不可以使用任何特技的，但是药却可以用，所以一定要装备。（另：这个 BOSS 和以前一样，辅助特技对它无效，注意打持久战）推荐过关级别：100～108

千熬万熬总算熬到最后的战斗地：遗迹。相信打倒这里的人，都应该有思想准备来面对无比不要脸的敌人了吧？进去前，先查看身上物品和装备，最好把里菜单设置成"TP 大回复·攻向上·高级冰魔法"的配置，在刚进去时算是比较有利的了。进去后不要猛冲，多跑动，尽量利用地形卡住敌人再打，遇到象剑魔这种跑得比你还快的敌人的话，先绕圈，用别的敌人挡住它，先消灭别的敌人，再用冰魔法辅助来击倒（冰魔法可以一定几率冻住敌人，出现 4 秒左右冰冻状态，防御不能）。这里的敌人攻击力比坑道的更高，而且数量超多，一旦被围住的话，千万不能反击，不停回复直到 PB MAX 吧，一旦反击的话被会心一击的几率很高，极其令人郁闷。在这里，红枪已经明显顶不住了，只能期待尽早拿到镰刀（出现在红色敌人身上，红色 ID 获得不能）；拿到镰刀后配合令战斗速度上升的插件，受伤害的可能就小很多，剩余的事就是慢慢磨死敌人。红枪还是要带在身上的，遇到魔法师和大块头就要用枪瞬杀之。魔法师还好，只要注意光防（很重要，要是低于 20 的话纵有 1000HP 也一击杀），其余应该不是问题，至于大块头么，在远处用枪打很安全，它不会走过来，手臂也只是擦身而过（只要你不动），不过要是周围有敌人的话就绝对是超级恶心的配合，估计我不说，玩家们也会第一个枪毙它的……剩下的 BT 敌人还有在 2、3 层出现的人马，在以前的难度曾是最没用的敌人：只要站在它左边便打不到你；但是在 ULT 里竟然行不通了？！而且被这畜生撞到的话还会解除武器装备并进入混乱状态，很是讨厌。不过大多人马出现的房间，要么可以用敌人挡住人马，用镰刀扫之，或者将其卡在门框什么的地方慢慢折磨死……正面对冲的话，你身上价值 5500 的某种药品将可能少一个……



▲这个快捷窗口要熟练无比。



▲鉴定后武器特殊能力变化。

剩下的是最终战了，BOSS 的无赖恶心不要脸行为全在这里集中体现了－_－b 开始的和以前没什么两样，到了第二形态，它使用魔法时应该不断跑动，因为脚下会冒出三个"宝莲灯"，单个伤害度 400 左右，三个同时击中的话就提前回城市了。第三形态最疯狂，HP 要是没有 950 以上根本不能撑，因为那一刀，在防御力 MAX 的情况下也要打掉你 940 左右的 HP，来回穿梭的跟踪光球也极难回避，光防 30 以上还能打掉将近 800HP（一旦打中立刻回复！第二发随之而来！），所以 HP 要时刻保持 MAX，不然招招致命。推荐过关级别：120 以上

其实传说中究极 BT 的最终 BOSS，仔细想想也不过如此，只要能满血挨住最强一击，那就可以说胜利了，再说这个 BOSS 的防御又不算高，等着看 ENDING 吧，和以往不同呢～红色装备很吸引人啊！

## PART 7：实用技巧极限披露

1：关于ゴッド/バトル。这个插件可以提高攻击速度的 0.3 倍，是最实用的插件之一，但是要注意的是，在战斗中出招并非越快越好。开始还感觉不到，拿最常用的长刀来说吧，到了 ULT 的洞窟和遗迹，敌人攻击速度明显加快，没有这个插件的话完全顶不住，但是一开始我也觉得奇怪，我装了这个插件，速度绝对比敌人快，怎么还是挨打呢？后来发现，原来是硬直时间的问题，比如：玩家第一击命中，敌人硬直，然后第 2 下马上补上，也中了，但马上被反击，问题就出在这里。简单地说，由于第一击造成的硬直还没有解除，

便补上了第二击，这样就不会构成第二次硬直，然后就是条条死路了：最后一击用重的话，在出招时候就被撂倒；用轻的话尽管也可以打到，但是不会吹飞敌人，打完后也会被赏一巴掌。所以，除非武器命中度高（比如双头镰），否则尽量不要用"轻·重·重"，还是用"轻·轻·重"吧，不过注意要配合敌人的硬直来把握出招速度，这样绝对安全；而一味追求出招快的话只能事倍功半。

2：关于鉴定师。城里的鉴定师，容貌和能力都随ID的不同而不同。把武器给鉴定师鉴定，可以得到不同的结果，包括属性的变动和特殊能力级别的差异，即鉴定后武器的属性可能在原始属性的±10%浮动，如果不满意的话可以先选否再选是来重新鉴定，但是每次100的鉴定费还是要出的，而且属性的变动只能是非零属性，原始属性是零的则鉴定后不会变动（最近也看见了关于0属性却产生变动的报告，目前研究中）。前面已经提过了，不同的鉴定师擅长鉴定的武器都不同，对于擅长鉴定的武器，鉴定后各项属性+10%的几率比较大，可以得到一定提高，除了属性比原来多了10%，后面的附加值和武器特殊能力的级别均会变动，因此拿到原始属性高的或者很难拿到的武器时候千万要仔细鉴定，直到+10%为止，切不可轻易放过。




▲赤色系列集合

3：在游戏中有不少宝箱，到了ULT里面，那些特殊箱（开了肯定有道具那种）里面是绝对不会出现任何好东西的，好东西都在普通的箱子里面随机出现，但是性急的玩家往往用镰刀什么的一下砍破一大堆箱子……经过和几位身边玩家的认真对比，发现逐个开宝箱和用范围武器或范围特技开宝箱出现道具率不同。后者（特别是用魔法开）的话箱子里什么也没有的出现率明显高很多，而用投刀、两剑等逐个但是快速地开箱子的话，出现率却不会下降，对于想在箱子里找些好东西的玩家来说，身上应该带一把投刃用来开箱子，比如我身上的红投刃就只是开箱子用的……

4：两种实用的回城法赚レア。第一种各位肯定都知道，就是在迷宫中不断回城来找稀有怪物，所以这里不在赘述了，这里要说的是第2种，就是比如センスプレート、寄生防具ネルガル等出现在各关第一层宝箱内的物品，可以先把MAG存在仓库（防止降同步率）然后不断走开头几个房间，看没有就退出游戏进来再走，这个方法对目前的PC版来说最实用，因为PC版没有LOADING时间，本人一个小时可以找10件左右センスプレート，这样找S4的就相当方便；另外级别到100、150时候城市商店里会有新物品出售，也可以用这两个方法寻找稀有出售物。

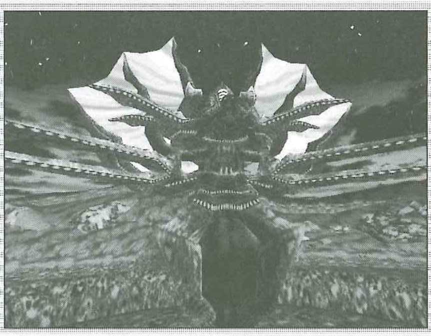
5：初心者在游戏中怎样最科学地配置键位。首先，刚开始时键位设定，应尽量以药品为主，三个项目最好是轻攻击·重攻击·HP恢复药，里菜单设置为TP回复·转移药·异常状态解除药。然后到了洞窟，表操作的HP恢复药就应该换成HP恢复特级，这样表操作的三项就确定了；里操作则应该把解异常的药换成初级雷电特技，这样在被那只螳螂定住时可以很




▲看！一击必杀！

轻松地瞄准。然后到了攻击力向上达到5级左右时，也应该已经习得转移特技了，转移药也应该换成攻击力向上的特级来辅助战斗。到了后面难度，里操作应该除了TP回复和攻向上外在加一样范围攻击魔法，比如上级雷电、上级冰都不错，特别是上级雷电，在打洞窟BOSS时只要BOSS在船的两侧时，使用一下可以打掉那个BOSS上千点HP……而冰魔法虽然范围没有雷大，但是经常可以冻住敌人，具体情况可以自己选择使用。

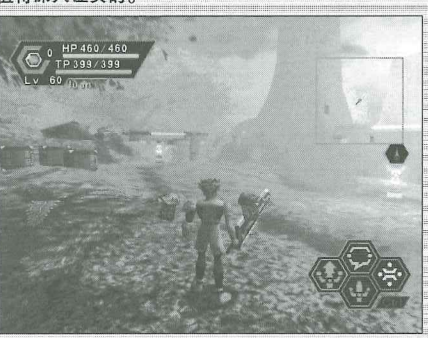
6：实战中尽量减少HP损耗。这点主要靠回避敌人的攻击来实现，在坑道和遗迹，敌人数量很多，必须用大范围武器来打，还是以长刀系来说，回避是最有利的了，三连击后（全部命中），往后回避一下，再往前砍，绝大部分喽罗都打不到你。这个往后回避只要有往后转身这么一个动作就可以，并不用真的向后走一步，因为这个回避动作是利用敌人中了第三下的硬直时间来拉开双方距离的，是实战中必须掌握的技巧。而且在这些敌人多的关里面，千万不可和多个敌人贴身战，运气不好的话会被一击必杀的。一般来说，被敌人打一下，就算不倒地，也有0.5秒左右无敌时间，但是要是被多个敌人同时攻击，判定就会重复产生，受到双倍甚至三倍伤害，很可能一下子挂倒。最有象征性的，恐怕要数最终BOSS前面那上百个"宝莲灯"了，被围住的话基本圆满。



▲DF英姿

## PART 8：关于对稀有物品出现率的几点猜测

目前网上玩家普遍认为的和稀有物品出现率有直接关系的就是INTERNET TIME，这个我倒认为这完全是很偶然的事情，因为这个数字本来就是SEGA为了统一异地玩家的时间差而设的，而且也不是以24小时为周期，似乎和レア的出现率还挂不上钩，但是看到SEGA经常公布的"本周幸运ID"（包括レア运、出会运、金钱运三种）来看，我就猜测这很可能是在游戏制作中就以一年为周期，将各个ID的物品出现率按照不同的星期来设定的。也就是打个比方：如黄色ID3月第一周是レア运，第2周是出会运，第三周是金钱运，这极有可能不是随机产生的，而是本来游戏中就设定好的。目前我正在不断通过修改时钟来验证此条猜测，也确实遇到过运气特别好的周和运气特别差的周，但还不能盲目下结论，可能和级别、游戏时间、服装等都有一定关系也说不定。然后第2条猜测，就是比较有证据的了，那就是可能有些レア只能在固定的房间出现，而其他房间尽管也有很多箱子和敌人，但就没有出现可能，而能出现レア的房间的多少就决定这件物品的稀有度。不妨也来打个比方：比如物品A，可能在森AREA 1的第1、3、5个房间敌人身上出现，其他房间则没有可能；物品B只能在遗迹AREA 2的某唯一一个特定房间出现，而且这个房间只有一个敌人……如果是那样来构造稀有度的话，试想是完全成立的，然后来看下一些事实依据：我的ハンターズジェル，和一个日本官方BBS上的某人找到的地方完全一样，宝箱也是同一个；我的红大剑，找到的地方和两个日本玩家找到的地方完全一样，地图一样，敌人也是同一个；还有就是被列为"豪宝"级的红投刃，我和另外两位玩友以及今天看到的官方BBS上的两个玩家，找到的位置又是令人惊异的相同：都是遗迹的第一个房间的第一个敌人身上打出来的。这难道是偶然？本来这些东西也是要几百遍才出现一次，没什么理由会如此之巧吧？所以这点猜测绝对是值得深入证实的。




▲超级赛亚人在VLT森。

## PART 9：剩下的是秘技

1：在游戏标题画面"PRESS START"字样时用键盘输入"URAENDING"的话会出现另一个结局。

2：游戏中拿到敌人尸块时候，通过以下方法可以无限复制。（来自日本BBS，未验证成功，估计有一定几率）先完成全任务，然后把尸块带在身上，进入"オスト博士の研究"这个任务，到城市里和博士对话，当博士说到"なぜパイオニア1が～"时将对话停止，身体不要转动，还是对着博士，当再次出现目标箭头时再对话，这时可以边对话人边到处跑，先不要按，跑到寄放道具的仓库柜台前，当博士说到「だが、真gを追求することが～」时和仓库保管员对话，这样一个画面中就出现了两个对话窗口，然后当那个女保管员说到「ちょっと待ってくれよ」时把东西放进去，把和博士的谈话完成，这样身上原来的尸块，就复制成功了，仓库的是原始尸块，身上带的是改造后的武器。据说只有OFFLINE可以成功。

## 余音未了·写在后面的话

毕竟来说，PSO是目前最使SEGA得意的游戏之一了，系统深广、要素繁多；上文也只能管中窥豹，挑些筋骨来陈述，只能作为指引新人进入PSO世界的敲门砖而已，而其中蕴涵的神韵和精神，则需玩家切身领会了，至本文初稿完成时，大陆PC版PSO又有延期到7月的消息传来，而NGC的网络计划又迟迟没有定音……梦想难道就此终结？不会不会！从各论坛来看，PSO的人气不但并未消退，反倒是多了不少OFFLINE的玩家（笑），只希望到时除DC外机种的P·S·ONLINE梦想不会变成P·S·OFFLINE，毕竟——英雄は、ひとりじゃない。……（感谢恍惚、RVR的协力）

A 类 ID

# ULT 难度稀有道具一览

## 森

| 敌人 | VIRIDIA | REDRIA | SKYLY | YELLOWBOZE | PURPLENUM |
|---|---|---|---|---|---|
| バートル | オパオパの心 S – | オパオパの心 S | オパオパの心 S | オパオパの心 S | オパオパの心 S |
| バーブル | 赤いハンドガン C | 赤いハンドガン C | 赤いハンドガン C | 赤いハンドガン C | 赤いハンドガン C |
| トーロウ | ハッパ A | – | ハッパ B | リジエネレイトギア C | ハッパ B |
| エル・ラッピー | フラワーケイン S | パルディッシュ A | – | フラワーケイン S | フラワーケイン S |
| パル・ラッピー | FM 音源 D | FM 音源 D | FM 音源 D | FM 音源 D | FM 音源 D |
| モスバートン | ガードウエイブ A | ガードウエイブ A | ガードウエイブ A | ガードウエイブ A | ガードウエイブ A |
| グルグス | アンシエントセイバー C | アンシエントセイバー C | アンシエントセイバー C | アンシエントセイバー C | 赤のセイバー C |
| グルグス・グー | 四神盾「白虎」A | 四神盾「白虎」A | 四神盾「白虎」A | 四神盾「白虎」A | 四神盾「白虎」A |
| ヒルデルト | 神の吐息 A | マダムノアマガサ A | フォースフィールド C | マダムノアマガサ A | マダムノアマガサ A |
| ビルデトゥール | フローズンシューター B | フローズンシューター C | フローズンシューター C | フローズンシューター C | フローズンシューター C |
| シルドラゴン | フレイムガーメント A | セイクリッドクロス B | フレイムガーメント B | フレイムガーメント B | ドラゴンの爪 B |
| 箱 1 | スタッグカットラリ B | スタッグカットラリ C | スタッグカットラリ C | スタッグカットラリ C | サイレンスクロー C |
| 箱 1 | 寄生防具「ネルガル」B | – | 寄生防具「ネルガル」C | 寄生防具「ネルガル」C | 寄生防具「ネルガル」C |
| 箱 2 | ヴィクターアクス B | ヴィクターアクス C | ヴィクターアクス C | ヴィクターアクス C | ヴィクターアクス C |
| 箱 2 | セイクリッドクロス A | セキュアフット A | セキュアフット A | ハンターズシエル A | セキュアフット A |

## 洞窟

| 敌人 | VIRIDIA | REDRIA | SKYLY | YELLOWBOZE | PURPLENUM |
|---|---|---|---|---|---|
| バルマー | 赤のダガー A | 赤のダガー B | チエインソード D | 赤のダガー B | 赤のダガー B |
| ゴバルマ | カザミノコテ A | カザミノコテ A | 赤のマシンガン A | 赤のマシンガン A | カザミノコテ A |
| メルクィーク | センスプレート B | – | エビルカースト S | エビルカースト S | ラビットウォンド A |
| オプリリー | トリポリックシールド A | トリポリックシールド A | トリポリックシールド A | トリポリックシールド A | ブライトネスサークル A |
| ミルリリー | ヤスミノコフ 3000R C | ヤスミノコフ 3000R C | ヤスミノコフ 3000R C | ヤスミノコフ 3000R C | ヤスミノコフ 3000R C |
| クリムゾンアサッシン | 赤のソード A | 赤のソード B | 赤のソード B | 赤のソード B | 赤のソード B |
| ナノノドラゴ | SH2 A | 68000 B | SH2 A | 68000 B | 68000 B |
| プフィスライム | ラヴィス=カノン S | ラヴィス=カノン S | ラヴィス=カノン S | ラヴィス=カノン S | ラヴィス=カノン S |
| プイィスライム | ツインブレイズ B | ツインブレイズ C | ツインブレイズ C | ツインブレイズ C | ツインブレイズ C |
| パンア[ムズ | パンアームズの両手 S | パンアームズの両手 S | パンアームズの両手 S | パンアームズの両手 S | パンアームズの両手 S |
| ミギウム | パンツアーファースト S | パンツアーファースト S | パンツアーファースト S | パンツアーファースト S | ハリセン B |
| ヒドゥーム | 秋子おばさんの中华锅 A | 秋子おばさんの中华锅 A | 秋子おばさんの中华锅 A | 秋子おばさんの中华锅 A | パンツアーファースト S |
| ダル・ラ・リー | ピアンの心 A | ピアンの心 B | ピアンの心 B | ピアンの心 B | チャオの心 B |
| 箱 1 | スティングティップ A | セイクリッドクロス A | スティングティップ B | スティングティップ B | テクニカルクローサー B |
| 箱 1 | レンジャーフィールド B | レンジャーフィールド C | レンジャーフィールド C | レンジャーフィールド C | レンジャーフィールド C |
| 箱 2 | サプレストガン A | ハンターズシエル A | サプレストガン B | サプレストガン B | フレイムビジット B |
| 箱 2 | – | 寄生防具「ネルガル」C | – | – | – |
| 箱 3 | アングルフィスト B | アングルフィスト C | アングルフィスト C | アングルフィスト C | アングルフィスト C |
| 箱 3 | DF フィールド S | DF フィールド S | DF フィールド S | エレクトロフレーム S | エレクトロフレーム S |

## 坑道

| 敌人 | VIRIDIA | REDRIA | SKYLY | YELLOWBOZE | PURPLENUM |
|---|---|---|---|---|---|
| ギルチッチ | オモチャオのパーツ A | – | オモチャオのパーツ A | オモチャオのパーツ A | オモチャオのパーツ A |
| タブチッチ | ヤスミノコフ 9000M A | ヤスミノコフ 9000M B | アンドロイド用ライフル C | アンドロイド用ライフル C | ヤスミノコフ 9000M B |
| カナバイン | トゥインクルスター C | サミットムーン C | リバイバルガーメント C | サミットムーン C | サミットムーン C |
| カヌーン | 赤のパルチザン A | 赤のパルチザン A | 赤のパルチザン A | 赤のパルチザン A | 赤のパルチザン A |
| シノワブルー | Dパーツ Ver1. 01 B | クレイジーチューン S | 高位マグ细胞「エノ」S | パンサークロー S | クレイジーチューン S |
| シノワレッド | スタンドスティル A | スタンドスティル A | シノワレッドの両手 S | シノワレッドの両手 S | スタンドスティル A |
| バランゾ | バランゾの部品 S | SH4 S | SH4 S | SH4 S | ツインチャクラム B |
| ボルオプト Ver2 | ジョイントパーツ A | ジョイントパーツ A | ジョイントパーツ A | ジョイントパーツ A | ジョイントパーツ A |
| 箱 1 | リバイバルガーメント B | リバイバルガーメント C | リバイバルガーメント C | リバイバルガーメント C | リバイバルガーメント C |
| 箱 1 | センスプレート B | – | センスプレート C | センスプレート C | センスプレート C |
| 箱 2 | マジカルピース A | マジカルピース A | マジカルピース A | マジカルピース A | マジカルピース A |
| 箱 2 | ラブハート S | ラブハート S | ラブハート S | スモーキングプレート S | スモーキングプレート S |
| 箱 2 | エリュシオン A | エリュシオン A | – | – | – |

## 遗迹

| 敌人 | VIRIDIA | REDRIA | SKYLY | YELLOWBOZE | PURPLENUM |
|---|---|---|---|---|---|
| アラン | 赤のスライサー A | 赤のスライサー A | 赤のスライサー A | 赤のスライサー A | Sパーツ Ver1. 16 C |
| メラン | インペリアルピック D | 细菌防具「ラフテリア」S | インペリアルピック D | インペリアルピック D | インペリアルピック D |
| ディルディー | ヤスミノコフ 7000V A | ツインサイコガン S | ヤスミノコフ 7000V A | ツインサイコガン S | ツインサイコガン S |
| デルセイバー | 封印ノダチ A | フレイムビジット C | 芸の道 S | デルセイバーの右手 C | ホーリーレイ C |
| クロー | ヤスミノコフ 2000H A | ヤスミノコフ 2000H B | ヤスミノコフ 2000H B | ヤスミノコフ 2000H B | デモニックフォーク A |
| バルクロー | 四神盾「朱雀」A | 四神盾「朱雀」S | 四神盾「白虎」S | 四神盾「青龙」S | 四神盾「白虎」S |
| インディベルラ | スプレッドニードル B | オーラフィールド S | モデム S | パワーVR S | ベルラの右手 S |
| ダークガンナー | ヘブンパニッシャー S | ヘブンパニッシャー S | ヘブンパニッシャー S | ヘブンパニッシャー S | ヘブンパニッシャー S |
| グランソーサラー | ウインドミル S | デモニックフォーク A | ウインドミル S | デモニックフォーク A | モタブの预言书 S |
| ダークブリンガー | パクパクのエダ S | 小铳「ガルド」S | 流星棍 B | 小铳「ミラ」S | パクパクのエダ S |
| ダークファルス | レッドリング A | レッドリング B | リコのイヤリング B | レッドリング B | リコのイヤリング B |
| 箱 1 | ホーリーレイ A | スモーキングプレート S | マジカルピース A | チエインソード A | マジカルピース A |
| 箱 1 | – | センスプレート C | – | – | – |
| 箱 2 | インフェルノバズーカ A | インフェルノバズーカ A | インフェルノバズーカ A | インフェルノバズーカ A | インフェルノバズーカ A |
| 箱 2 | パープルリング A | エレクトロフレーム S | パープルリング A | パープルリング A | グリーンリング A |
| 箱 2 | – | パープルリング A | – | – | – |
| 箱 3 | パープルリング A | パープルリング A | パープルリング A | パープルリング A | グリーンリング A |

B类ID

# ULT难度稀有道具一览

| 森 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 敌人 | GREENIL | PINKAL | BLUEFULL | ORAN | WHITILL |
| バートル | オパオパの心 S | オパオパの心 S | オパオパの心 S | オパオパの心 S | オパオパの心 S |
| バーブル | 赤いハンドガン C | 赤いハンドガン C | 赤いハンドガン C | 赤いハンドガン C | 赤いハンドガン C |
| トーロウ | ニヨイボウ A | ハッパ B | ニヨイボウ A | ニヨイボウ A | ハッパ B |
| エル・ラッピー | パルディッシュ A | フラワーケイン S | フラワーケイン A | パルディッシュ A | フラワーケイン S |
| パル・ラッピー | FM音源 D | FM音源 D | FM音源 D | FM音源 D | FM音源 D |
| モスバートン | ガードウエイブ A | ガードウエイブ A | ガードウエイブ A | ガードウエイブ A | ガードウエイブ A |
| グルグス | 赤のセイバー C | 赤のセイバー C | 赤のセイバー C | 赤のセイバー C | 赤のセイバー C |
| グルグス・グー | 四神盾「白虎」A | 四神盾「白虎」A | 四神盾「白虎」A | 四神盾「白虎」A | 四神盾「白虎」A |
| ヒルデルト | 神の吐息 A | マダムノアマガサ A | 神の吐息 A | マダムノアマガサ A | マダムノアマガサ A |
| ビルデトゥール | フローズンシューター C | フローズンシューター C | フローズンシューター C | フローズンシューター C | フローズンシューター C |
| シルドラゴン | ルミナスフィールド B | ドラゴンの爪 B | ドラゴンの爪 B | ルミナスフィールド B | ドラゴンの爪 B |
| 箱1 | サイレンスクロー C | サイレンスクロー C | サイレンスクロー C | サイレンスクロー C | サイレンスクロー C |
| 箱1 | 寄生防具「ネルガル」C | 寄生防具「ネルガル」C | 寄生防具「ネルガル」C | 寄生防具「ネルガル」C | 寄生防具「ネルガル」C |
| 箱2 | ヴィクターアクス C | ヴィクターアクス C | ヴィクターアクス C | ヴィクターアクス C | ヴィクターアクス C |
| 箱2 | ハンターズシエル A | セキュアフット A | セイクリッドクロス A | セイクリッドクロス A | セキュアフット A |
| **洞窟** | | | | | |
| 敌人 | GREENIL | PINKAL | BLUEFULL | ORAN | WHITILL |
| バルマー | 赤のダガー B | 赤のダガー B | 赤のダガー B | 赤のダガー C | 赤のダガー B |
| ゴバルマ | 赤のマシンガン A | カザミノコテ A | 赤のマシンガン A | 赤のマシンガン A | カザミノコテ A |
| メルクィーク | ラビットウォンド A | ラビットウォンド A | ラビットウォンド A | ラビットウォンド A | ラビットウォンド A |
| オプリリー | ブライトネスサークル A | ブライトネスサークル A | ブライトネスサークル A | ブライトネスサークル A | ブライトネスサークル A |
| ミルリリー | ヤスミノコフ3000R C | ヤスミノコフ3000R C | ヤスミノコフ3000R C | ヤスミノコフ3000R C | ヤスミノコフ3000R D |
| クリムゾンアサッシン | 赤のソード B | 赤のソード B | 赤のソード B | 赤のソード B | フライトカッター S |
| ナノドラゴ | SH2 A | 68000 B | SH2 A | 68000 B | 68000 B |
| プフィスライム | ラヴィス=カノン S | ラヴィス=カノン S | ラヴィス=カノン S | ラヴィス=カノン S | ラヴィス=カノン S |
| プイィスライム | ツインブレイズ C | ツインブレイズ C | ツインブレイズ C | ツインブレイズ C | ツインブレイズ C |
| パンアームズ | パンアームズの両手 S | パンアームズの両手 S | パンアームズの両手 S | パンアームズの両手 S | パンアームズの両手 S |
| ミギウム | ハリセン B | ハリセン B | ハリセン B | ハリセン B | フォースウォル C |
| ヒドゥーム | パンツァーファースト S | パンツァーファースト S | パンツァーファースト S | パンツァーファースト S | パンツァーファースト S |
| ダル?ラ?リー | チャオの心 B | チャオの心 B | チャオの心 B | チャオの心 B | チャオの心 B |
| 箱1 | テクニカルクローサー B | テクニカルクローサー B | テクニカルクローサー B | テクニカルクローサー B | テクニカルクローサー B |
| 箱1 | レンジャーフィールド C | レンジャーフィールド C | レンジャーフィールド C | レンジャーフィールド C | レンジャーフィールド C |
| 箱2 | フレイムビジット B | フレイムビジット B | フレイムビジット B | フレイムビジット B | フレイムビジット B |
| 箱3 | アングルフィスト C | アングルフィスト C | アングルフィスト C | アングルフィスト C | アングルフィスト C |
| 箱3 | DFフィールド S | エレクトロフレーム S | DFフィールド S | エレクトロフレーム S | エレクトロフレーム S |
| **坑道** | | | | | |
| 敌人 | GREENIL | PINKAL | BLUEFULL | ORAN | WHITILL |
| ギルチッチ | オモチャオのパーツ A | オモチャオのパーツ A | オモチャオのパーツ A | オモチャオのパーツ A | − |
| タブチッチ | ヤスミノコフ9000M B | ヤスミノコフ9000M B | センスプレート C | ヤスミノコフ9000M B | ヤスミノコフ9000M B |
| カナバイン | トゥインクルスター C | サミットムーン C | トゥインクルスター C | サミットムーン C | サミットムーン C |
| カヌーン | 赤のパルチザン A | 赤のパルチザン A | 赤のパルチザン A | 赤のパルチザン A | 赤のパルチザン B |
| シノワブルー | クレイジーチューン S | クレイジーチューン A | クレイジーチューン S | 特殊遺伝子[フクウ]A | クレイジーチューン S |
| シノワレッド | スタンドスティル A | スタンドスティル A | スタンドスティル A | シノワレッドの両手 S | スタンドスティル A |
| バランゾ | ソウルバニッシュ C | ツインチャクラム B | SH4 S | ツインチャクラム B | SH4 S |
| ボルオプト Ver2 | ジョイントパーツ A | ジョイントパーツ A | ジョイントパーツ A | ジョイントパーツ A | ジョイントパーツ A |
| 箱1 | リバイバルガーメント C | リバイバルガーメント C | リバイバルガーメント C | リバイバルガーメント C | リバイバルガーメント C |
| 箱1 | センスプレート C | センスプレート C | センスプレート C | センスプレート C | センスプレート C |
| 箱2 | マジカルピース A | マジカルピース A | マジカルピース A | マジカルピース A | マジカルピース A |
| 箱2 | ラブハート S | スモーキングプレート S | ラブハート S | スモーキングプレート S | スモーキングプレート S |
| 箱2 | エリュシオン A | − | − | − | エリュシオン A |
| **遗迹** | | | | | |
| 敌人 | GREENIL | PINKAL | BLUEFULL | ORAN | WHITILL |
| アラン | 赤のスライサー A | Sパーツ Ver1.16 C | 赤のスライサー A | 赤のスライサー A | 赤のスライサー A |
| メラン | インペリアルピック D | インペリアルピック D | インペリアルピック D | インペリアルピック D | インペリアルピック D |
| ディルディー | ヤスミノコフ7000V A | ツインサイコガン S | ヤスミノコフ7000V A | ツインサイコガン S | ツインサイコガン S |
| デルセイバー | 封印ノダチ A | ホーリーレイ C | 封印ノダチ A | チェインソード C | 封印ノダチ A |
| クロー | セイクリッドクロス A | デモニックフォーク A | セイクリッドクロス A | セイクリッドクロス A | セイクリッドクロス A |
| バルクロー | 四神盾「玄武」S | 四神盾「白虎」S | マダムノヒガサ S | 四神盾「青龙」S | 四神盾「玄武」S |
| インディベルラ | ベルラの右手 S | ベルラの右手 S | パワーVR S | モデム S | モデム S |
| ダークガンナー | ヘブンパニッシャー S | ヘブンパニッシャー S | ヘブンパニッシャー S | ヘブンパニッシャー S | ヘブンパニッシャー S |
| グランソーサラー | デモニックフォーク A | モタブの預言书 S | デモニックフォーク A | ウィンドミル S | ウィンドミル S |
| ダークブリンガー | 小銃「ミラ」S | パクパクのエダ S | ラヴィス=ブレイド S | ラヴィス=ブレイド S | 流星棍 S |
| ダークファルス | リコのメガネ B | リコのイヤリング B | レッドリング B | レッドリング C | レッドリング B |
| 箱1 | チェインソード A | マジカルピース A | ホーリーレイ A | ホーリーレイ A | マジカルピース A |
| 箱2 | インフェルノバズーカ A | インフェルノバズーカ A | インフェルノバズーカ A | インフェルノバズーカ A | インフェルノバズーカ A |
| 箱2 | グリーンリング A | グリーンリング A | グリーンリング A | グリーンリング A | グリーンリング A |
| 箱3 | グリーンリング A | グリーンリング A | グリーンリング A | グリーンリング A | グリーンリング A |

S、A、B、C、D为稀有物品入手难易度表示
入手难易度由易到难依次排列为
D★　C★★　B★★★　A★★★★　S★★★★★

# E.O.E EVE OF EXTINCTION 崩壊の前夜

文/MU

机种:PS2 厂商:EIDOS 类型:A·AVG 发售日:5月20日

## SYSTEM 上手必读

相对来说,游戏的操作稍显复杂。但只要见到主角的华丽攻击招式,相信大家一定会练的有滋有味。

### ●按键说明

十字键:步行 □:跳起
×:攻击键、触摸、手的动作
○:攻击键 △:特殊技
L1:顺时针切换武器、连续技
L2:防御、锁定目标、锁定目标解除
R1:逆时针切换武器、连续技 R2:调整视角
左 ANALOG:跑步 右 ANALOG:使出 Legacy 技
START:主 MENU 选单 SELECT:暂停、地图、提示

### ●Legacy 技的说明

玩家在游戏中会见到许多 Ley Seed(草地种子?),这可是本作中最重要的物品。每件武器都要有红、蓝两颗 Ley Seed 才能使出 Legacy 技。Ley Seed 一般会在回复点(Ley Line)旁边,只要操作纯熟,随着游戏进展拿到它并非难事。

按下右 ANALOG 便可开启 Legacy 技,之后大家只要依照画面中光点的移动路线再次划出便可发动 Legacy 技。威力真是非常巨大呀,所以建议玩家多多练习,直到操作熟练为止。

## STORY 攻略流程

21 世纪,美国的一家军火公司 Wisdom 公司企图控制全世界的军事力量。为了达到这一目标,Wisdom 研究出了 Legacy 兵器,这是一种将古代金属和人类精神力量结合的超级兵器。身为 Wisdom 公司研究员的主角 Josh 也参与了研制 Legacy 的实验,他的女友 Eliel 的精神力量融入 Legacy 而与兵器合二为一。为了 Eliel 能恢复人类的形态,Josh 带着由她合体的 Legacy 武器,向 Wisdom 的总裁 Agla 发起挑战……

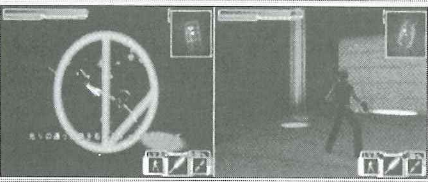
### ●OFFICE 街

开始 Josh 就会面对一批敌人,不过这帮打手实在是太弱了,简直就是来为主角送经验值的。将敌人消灭后,越过两辆货车的残骸就来到建筑内。在路上 Eliel 会追忆往事,叙述事情的经历。她还会教给玩者



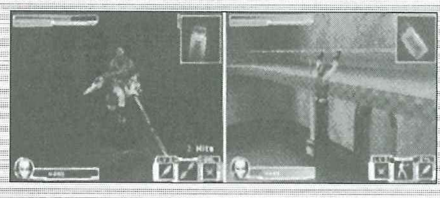
一些基本的操作方法,因此会不时出现 Keylock Attack 系统,只要按照提示操作就可以了。Josh 在避开敌人的突然攻击后,就来到了上锁的铁闸前。无法通过只好从另一边想办法,爬上铁柱使个后空翻跳到台上就可以前进了,登上铁梯后继续向上层进发。

开启铁闸后会发现携带 Legacy 的敌人,将他干掉后 Josh 就已经拥有 Legacy 武器的长剑和棍棒。再将一个头顶上有标示的敌人击倒,便可得到钥匙卡。回到刚才过不去的地方,站在箱子上使用棍棒的特殊技跳至最高点,在瞬间切换至空手状态,就可以抓住边沿爬上去了。用钥匙卡将锁开启,通过铁闸后,可发现回复点中的 Ley Seed,只要再次利用棍棒的特殊技跳上去就可拿到。走至尽头跳到箱子上,再用老办法进入铁栏,可拿到另一颗 Ley Seed。



wisdom 分公司的大门因电力关闭不能开启。在回复点的旁边有一个地下隧道,进入隧道将敌人消灭可得到钥匙。把铁闸开启后,来到控制室。按下控制台墙边写有"EXIT 2"的红色按钮后,按下便可开启月台的大门。穿过月台后到达地面,可发现铁网后的 Ley Seed。跳进铁网内,再跳到篮球架上,跳起抓着铁棍移动过去便可拿到 Ley Seed。另一个 Ley Seed 在大厦的天台,我们先爬到上层,再跳到摆放起重机的平台上。用棍棒打击起重机,跳上吊臂再跳到对面,便可取得 Ley Seed。

经过地下隧道返回到分公司大门转角处的电力供应机器前,使用棍棒的 Legacy 技攻击,即可打开 Wisdom 分公司的大门。进去后会发现持有 Katar 武器的 Hans,他攻击速度极快,尤其是会变成影子进行攻击。作战前先用棍棒跳到上层,在落下时把天花板的吊灯击碎。这样与他作战难度就不会太高,不一会就可把他击倒,之后便可得到他的武器 Katar。

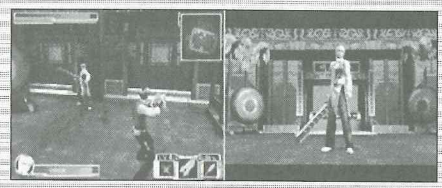


### ●China Town

在 Josh 捣毁 Wisdom 分公司后,Eliel 感应到有 Legacy 的力量在 China Town 中,于是 Josh 前往那里进行调查。在街上有不少敌人,但都不堪一击。进入一栋楼房的最底层,一直向前跑可躲开落下的刀片。接着再向石壁通道前进,通道中的一扇门旁有回复点,在回复点中会拿到 Lay Seed。突然,Raven 出现并向 Josh 发动进攻。不过他的实力也不怎么样,在将他击倒后,Josh 了解到:原来 Raven 的女友碧霞与 Eliel 一样,也与 Legacy 武器合体……明白了原由,Josh 自然放 Raven 一马。



Josh 继续前进。在从左面的门进入中央大堂后,利用神像上到第三层的圆形通道中。走到中央的圆形大堂后,利用棍棒跳起抓紧轨道,躲开金龙机关再往上跳,可跳到顶层中。从顶层通道门口离开,顺道可取得 Ley Seed。经过铁梯可直接回到地面。用武器 Katar 的 Legacy 技劈开回复点对面的大鼎,就可得到钥匙了。打开门进去,会见到白衣男子 Viper。他的锁链剑(Chain Sword)能够作出远程攻击,不可小视。只要先将他打回地面,再运用各种兵器的 Legacy 技,Viper 的失败也就不远了……

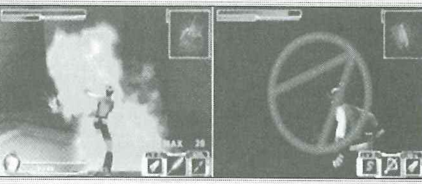


### ●Wisdom 基地

Josh 终于发现 China Town 只是一个陷阱。和 Eliel 商议后,Josh 决定潜入 Wisdom 基地调查。躲开直升机的射击,在停机坪的平台上可拿到 Ley Seed。前往停机坪对面的铁栏,避开机枪的射击穿过铁栏后的门就可进入基地。利用升降台到达对面,墙上的按钮可开启下层的大门。在战斗时要记着不时关下大门,这样可免受机关枪扫射。把前面尽头的敌人打倒后,可得到左边一道门的钥匙。暂时不上楼梯,先用钥匙开门接着离开。



先登上升降台,再抓住铁栏跳往平台取得 Ley Seed。回到刚才得到左边门钥匙的地方,向上层前进。登上左方墙壁的一部铁梯来到通风口中,下来后在巨型风扇前使用锁链剑的 Legacy 技,利用时间停止马上冲到对面。从那里下来,经过通道一直前进就会遇上 Vixen 与 Zera 二人。小心对方的箭矢攻击。在跟随她们穿过激光通道后,左边的房间被蒸气堵塞过不去。只有进入右面的通道中,再到尽头的机器房间。进入机器房间对面的门,把里面铁门上的三个灯泡打破。门开了,和 Vixen 战斗的时刻来临了。



Vixen 手中的兵器是劲弩,除了射击外,她还会开



第二战区
2ND BATTLE ZONE

启激光攻击 Josh。背部仍是她的破绽所在,只要在躲闪弩箭和激光的同时全力进攻她的背部就可以战胜她。这样,她的弩又被 Josh 收入囊中。Vixen 在倒地前开启了警报器,房间的机器开始运转。迅速登上机器,不断向上跳可取得蓝色的 Ley Seed。在登上升降台后继续往上层前进,会在墙边的通道中取得红色的 Ley Seed。最后乘升降台返回下层离开这个房间。

返回刚才被蒸气阻塞的房间,使用弩的 Legacy 技打开防护罩,便能冲过蒸气。到达前面的月台乘火车离开。在火车顶上前进时,要小心被信号灯撞到。前行的过程中会遇上刚才出现过的 Zera,Zera 是 Agla 的秘书,她没有武器,只用徒手搏击。在与她战斗时,特殊事件发生了,Josh 被撞下了列车……



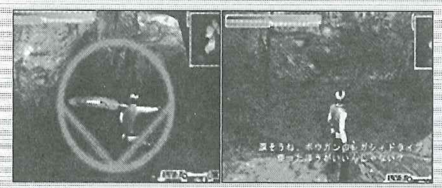
## ●飞行船

Wisdom 公司的代表出现在 Josh 的眼前,他邀请 Josh 前往 Wisdom 公司一行。在 Wisdom 公司的大厅里,Josh 见到了 Wisdom 的总裁 Agla。Agla 说明 Legacy 是集人类精神力与古代金属融合而成,是亚特兰提斯古代文明遗留下来的究极兵器。之后,Agla 拿出一个能令 Eleil 恢复人类姿态的水晶。Josh 心挂 Eliel,见到水晶立即出手争夺,不料中了陷阱摔到了下层。只好再杀回上层了,从厨房经升降机杀往往上层后,再由升降机到格纳库,Josh 便会使用降落伞从高空跳下到达 Guiana Highlands……




## ●Guiana Highlands

Wisdom 的势力真是庞大,Josh 才降落在这荒芜的高原上,竟然已有 Wisdom 的打手在迎接他了。把地面的敌人消灭后,Josh 便可登上石璧往上层进发。这时 Z.Z 手持战斧出现了,他的近身攻击非常强大,还能投掷乱石作远程攻击,这对 Josh 真是严峻的考验!这时 Josh 所用的武器首选动弩,利用弩的远程攻击与 Z.Z 进行游斗。注意切莫让敌人近身,同时还要有足够的耐心!一番苦斗后终将 Z.Z 击倒,他的武器战斧真让 Josh 如虎添翼!



在左右两边的石壁上分别可取得红色和蓝色的 Ley Seed,使用战斧的 Legacy 技将阻隔在前方的石壁上的大石破坏。穿过石壁,经过山洞后,Josh 来到了平原上。这时,Dr. Wiseman 出现并突然射出飞镖。飞镖击中 Josh 手上的 Legacy 武器,神奇的将所有武器的力量全部吸收,转化为 Dr. Wiseman 六名手下的光剑。现在 Josh 只有把持有光剑的敌人消灭才能夺回武器。马上消灭眼前的第一个光剑敌人,就可夺回战斧。然后 Josh 向下个平原进发。

继续前进会遇到河流。在游水到对岸时,一定要注意氧气的消耗。在对岸会遇到第二个光剑敌人,将之击倒可夺回武器 Katar。先跳上有回复点的石壁,再跳到河对面的石壁,此时遇上第三个光剑敌人。夺回弩后向地图指示的最上方移动,消灭下一个光剑敌人可取回长剑。但这时 Mangus 手持双手剑出现。他的招式较为笨拙,只要 Josh 盯着他的背部猛攻就可将其轻松搞定,之后可获得双手剑。

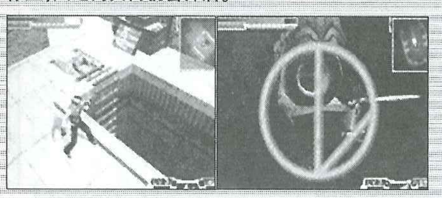


沿河向上游走去,可发现一个圆形水池。用弩的 Legacy 技打开防护罩,然后潜水到水池最低处。从另一面上去,可发现两颗 Ley Seed。将眼前的第五个光剑敌人打倒可拿回锁链剑,再把左面石壁上的最后一个光剑敌人击倒拿回棍棒。现在可以去拿那两颗 Ley Seed 了。首先 Josh 跳到 Ley Seed 对面的石壁上,这时再用棍棒大跳,瞬间将武器切换成锁链剑,用锁链剑的特殊技攻击墙壁。虽然操作有些复杂,但多试几次定可成功。用这方法先后拿到两棵 Ley Seed。接着利用瀑布下面的秘道可进入基地。在基地门前会发现两块圆形地板,只要先站在其中一块地板上使用双手剑的 Legacy 技制造自己的影子,再走到另一个圆形地板上就可打开门了。

在基地内会有许多 Wisdom 的打手出现,他们是杀不完的,所以没必要和他们纠缠。将两部圆形的黄色机器破坏后就能将激光网解除,这时便可以与 Dr. wiseman 一战。Dr. wiseman 使用的武器是回力刀,他只能作远距离攻击。再用攻击背部的老办法,可以轻松将他打败并拿到回力刀。这时 Raven 来了,他向 Josh 讲述了自己与碧霞的共同目标,那就是消灭 Agla。所以这段时间他一直藏身于 Wisdom 中,等待消灭 Agla 的时机出现。但是,Raven 发现目前自己和碧霞的力量,是无法与 Agla 对抗的。他决定返回 Legacy 的发源地玛雅遗迹,用原料金属与 Legacy 融合,最大限度的提升自己的力量。讲完他就匆匆出发了。Eleil 认为两者一旦融合,在 Legacy 里的碧霞一定承受不了如此强大的力量,也许会被消灭。Josh 只好立即出发赶往玛雅遗迹,期望阻止 Raven 的行动。

## ●玛雅遗迹

注意遗迹的入口是在遗迹右边的一个白色平台中。进去后有一条直道通往水道入口。再次利用弩的 Legacy 技可潜水到对面,穿过一道门后来到大堂。接着,Josh 无意中开启了火之间的大门,进去后发现一个红色骷髅头悬浮在半空中。观察四周会发现只有右边通道的石龙不会喷火,Josh 只要在龙口前使用长剑的 Legacy 技,便能拿到红色骷髅头。回到大堂中的石像位置,就可以用骷髅头开启水之间的门。进去后没有发现敌人,跳上石台走到头可拿到 Ley Seed,然后再向没有喷水的石龙前使用 Katar 武器的 Legacy 技,就又能取得蓝色骷髅头。将其安装在大堂上的石像上,风之间大门就会开启。



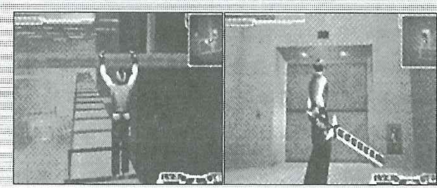
在风之间中的不会喷气的石龙房间里,用回力刀的 Legacy 技就能取得绿色的骷髅头,再把它安装在大堂石像中便能让入口上方的大门开启。从这门进去终于发现了 Raven,可是他的企图被 Zera 看穿,并已经被 Zera 打倒在地。zera 随即将 Legacy 的原料金属毁掉,并向 Josh 发起进攻。战胜 Zera 后,她逃走了。Raven 将碧霞交给 Josn 后就死了。



## ●Wisdom 总合设施

为了打倒 Agla,也为了将 Eliel 和碧霞恢复人形,Josh 冲入了 Wisdom 公司。先将大堂内的敌人消灭,上到 2F 乘升降机到达 4F。再通过 4F 中的升降机到达上层,此后沿路前往游泳池。在爬往高台顶的梯子时,消灭掉偷袭的敌人就会得到开启制御室大门的钥匙。再回到大堂的左面走廊,用钥匙打开大闸。先到 4F,再利用升降机到达右边的房间。打倒一个敌人会得到光碟,进入升降机左面的控制室中,开动升降机回到 2F,再乘另一边的升降机到达地下。

Josh 目前所处的位置是启动中央大堂升降机的地方。经过一道门可到达一个大房间,将里面的敌人都消灭掉,然后爬上门左边通风口的顶部,再跳到对面的通风口顶上。抓紧上方的黄色铁栏移动到对面,再前往上层平台。中间会有敌人的袭击,一定要小心不要被打落地面。再向上爬,就可看见黄色控制台。在左边的墙壁拉动把手,就可开动中央大堂的升降机了。总电源已经启动,Josh 便返回中央大堂。



Josh 在中央大堂乘升降机到达最高层。进入一个四面都有通道的房间后,发现右边的门打不开。四处搜寻一番,可分别在左边走廊尽头的书桌旁边和上方走廊尽头的火炉内各取得半截剑,再返回那个房间就可打开右边的门了。

进入这个房间后,发现地面会出现 Legacy 的图案。只要根据颜色和图案使出对应武器的 Legacy 技,便可打开最后一扇门。进去后终于发现 Agla 与 Zera 两人,最后的大战开始了。

战斗中 Agla 会使出许多招数,但身经百战的 Josh 更不是吃素的。不一会 Agla 会进入 Original Legacy。这时,Josh 一定要根据 Agla 身上不同的颜色,用同色的武器来攻击他。随着 Agla 的体力不断下降,他渐渐变的透明。现在就可以用各种武器攻击他了,Agla 的死期要到了……

终于,世界没有被毁灭。Josh 拿到了可以让 Eliel 恢复人形的水晶,他带着水晶走了……Zera,她竟然没死,她站了起来,看了 Agla 一眼,也走了……






在大洋彼岸接到老朋友陈振宇的电话，已是纽约时间5月18日临晨2点了，寒暄过后得知他欲拜托我前往E3展搜集素材。刚好我的设计工作告一段落，正想放松一段时光。我居住的撒冷镇距洛杉矶也只有4、5个小时车程，因此我没有犹豫便答应下来，希望能在散心的同时不负老友所托。

E3展我以前没有去过，但其盛况我屡有耳闻：虽然这两年全球经济普遍不很景气，但E3展会却蒸蒸日上，丝毫没有任何衰落的迹象。今年E3大展从5月22日开始，至5月24日结束。尽管只有短短3天，但在展场内将会如火如荼的进行各种解说活动和交易活动，其间还有许多娱乐节目、即兴表演以及广大电玩迷所关注的E3大奖评选。希望本届E3能给大家留下美好的回忆。

———General. King

CONFERENCE MAY21-23
EXPOSITION MAY22-24
2002
LOS ANGELES CONVENTION CENTER

## 会展篇

19日傍晚我驱车来到洛杉矶，住在城西斯蒂芬大街的一位华人朋友家里。虽然未到22日开展时间，但业界几大著名厂商最近新消息不断，我也需多加关注。




本次E3大展的地点是洛杉矶会展中心。会展中心位于洛杉矶中心市区的西南角，占地面积大约53万平方英尺。按往年惯例，E3上会展示在本年圣诞节之前发售的游戏软件，因此可以抢先了解游戏行业的发展趋势。据说此次参加E3的参展商达到400家，而且预计将展出1000个以上的新游戏。

听说八年前的首届E3大展也在这里举办，只是当年的会展中心已经毁于大火。现在的会展中心建设的和当年大相径庭，是一座现代化的综合性会馆。也许是当年火灾的教训，现在的会馆禁烟措施非常严厉。这次的E3展保持传统，PC game和TV game分厅展出。TV game的展厅在KENTIA馆，PC game在会展中心的SOUTH馆展出，Online game在PETREE馆展出，会展中心的WEST馆要比前面几个馆的规模都小一些，它里面展出的主要是来自世界各地的小游戏公司的新作和一些与游戏相关的软、硬件产品。

会展的入场登记处位于KENTIA馆和SOUTH馆的入口处。这次E3展的通行证件分5种，而且申请手续非常严密。不过只要你有点耐心，在十几分钟后，就会拿到一张基本由自己填写的通行证了。

电子游戏行业发展在全球始终保持强势，近年来在美国已超过电影业，成为第一大娱乐产业，我手里的材料更是显示美国2001年游戏业收益达到63.5亿美元。其它关于会展方面的数据还有：

＊本届E3展上亮相的游戏软硬件将有75%以上在圣诞节前上市。

＊本届E3展展出的游戏49%是TV Game，39%是PC Game，17.5%是掌机游戏，7.8%是网络游戏，3.4%是手机游戏（部分游戏跨平台）。

＊其游戏产品的类型：28.4%动作类，16.7%体育或驾车类，12.1%探险类，8.3%角色扮演，7.3%战




略类，6%教育类，3.2%模拟类。

＊此外，本届E3展上各大厂商的摊位面积和位置也有官方公布。其中，任天堂的摊位面积最大，达到了40375平方英尺，索尼公司将有38000平方英尺，微软和世嘉分别有25000平方英尺和12100平方英尺。

＊今年E3展期间将有超过160位知名游戏制作人在E3展举办演讲，大家耳熟能详的游戏制作人几乎都名列其中，如铃木裕、宫本茂、中裕司、Peter Molyneux、小岛秀夫、Bruce Shelley、崛井雄二、坂口博信、广井王子等，这么多电玩界大腕齐聚一堂，真是游戏界的盛会！

## 动态篇



会展前夕各大厂商纷纷发布业界重要消息，尤其是索尼和任天堂在21日同一天举办公开会，简直让我顾不过来，直呼分身乏术。下面将我所得见闻、资料整理、编排以馈大家：

任天堂大作不断气势如弘

任天堂在这次E3展除了展示大量的NGC和GBA游戏外，也公布了新任社长的人选——原任天堂

经营企划室长岩田聪。怪不得前些日子岩田聪在任天堂的重大活动中频频曝光，原来早已被内定为山内溥的接班人。任天堂除了其管理层有些人事变动，其经






营方针也有所变化：由以往的单人领导改为团体领导。这个以岩田聪为首的13人团体以新的集团领导制来换求增强任天堂在决策方面的经营活力。相信本次任天堂的变革会对该公司今后的发展有重大影响，其成败与否就要让时间来证明了。

在21日的研讨会上，任天堂的高层人士信心十足的讲道："过去17年任天堂累积卖出2.75亿台主机、16亿套游戏，虽然SCEI对目前PS2的普及率沾沾自喜，但比起任天堂创造的纪录其实还算小儿科！""GBA北美销售突破600万台，欧洲NGC出货50万台实际销售40万台；目前NGC与GBA合计有300款以上游戏正在开发中，这一切就是任天堂迈向成功的基石！"

因为NGC－GBA－TriForce三方发展丝丝入扣，利润空间广阔，所以许多游戏厂商对任天堂情有独钟。这也使NGC的成就有望超越红白机和超任的纪录。

今年下半年任天堂每个月都将有大作推出。任天堂将以绵密的大作攻势创造更强的气势！

索尼自信满满胜券在握

美国SCEI执行长Jaz Hirai在5月21日的研讨会上志得意满的发出"家用游戏机战争胜负已定"的豪言壮语，称另外两个竞争者微软和任天堂根本无法与PS2抗争。

目前PS2全球销售突破3000万台，相较于




XBOX的350～400万台、NGC400万台的销售量，PS2的市场优势明显。尤其PS2目前单月产量200万台，2002年度有望实现5000万台的销售目标。

日前PS2提前宣布其市场售价由299美元降至199美元后，销售势头又见上升。SCEI也将调降PS2各种周边产品与游戏售价，在价格战的优势上，PS2掌握着制胜先机。

微软坚忍以行败中求胜

20日微软在市中心的Orpheuym剧场举办关于Xbox的现状和今后方针的说明会。

首先，Xbox的重要负责人Mr. Back致辞并对目前Xbox的销售情况和今后的方针作了发言。他讲道，微软的Xbox一直以超过索尼的PS2为最大战略目标，虽然之前在日本的销售战术并不成功，但还是认识到日本市场之庞大，真是名不虚传……他坦承Xbox在日本陷入苦战。接下来，他谈到了在不利的形势下Xbox的发展策略：微软在E3前就已经宣布大幅降低Xbox的销售价格，以价格战为新一波攻势的前导，全力提升游戏软件的内涵和质量。以发展网络游戏为另一有利武器，向PS2奋起直追！

随后，Xbox的另一负责人Mr. Fries向大家介绍了目前正在开发中的几款游戏。他还称微软将在圣诞







节前推出200款新游戏，随着他的介绍，会场里的大屏幕播放了其中的动画场面。接下来，在介绍著名游戏创作者和开发者的采访画面的同时，大屏幕上播放了与会人士的特写镜头，会场里的观众沸腾了……

现阶段虽然XBOX销售低迷，但微软有信心从下一年度后来居上。因为微软着重五年计划的结果，并非一年的销售数字。目前微软已将XBOX定位为Windows、Office之后最重要的产品，并预期2004年以后XBOX将成为微软最重要的事业部之一。

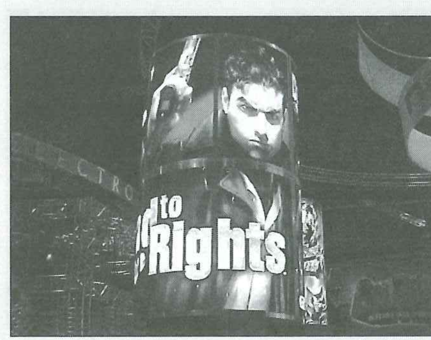
新时代网络争霸，三巨头悍思竭虑

＊美国任天堂于日前宣布，北美地区的NGC网络将于秋天启动。关于NGC专用的56K调制器和宽带套件也将同期推出，售价都是34.95美元。其NGC版《梦幻之星Online Episode 1&2》是目前已知的第一款对应宽带网络的游戏。

任天堂其实一直在研究NGC网络的发展，不过任天堂关注的是纯游戏性，不会无端加入其它功能。在还没酝酿出适合NGC网络的环境前，任天堂不会轻言出手。

＊SCEI在E3展说明会上表示，北美PS2网络将




于8月27日正式开放，而其中PS2网络转接器售价39.99美元，并公布了十三款对应网络的游戏名单(EA占了六款，SEGA有四款)。

SCEI社长久多良木健在日前SONY举办的事业说明会上，阐述了目前SCEI、东芝、IBM合作研发的次世代半导体技术。该技术将针对网络、游戏等领域发展，也会套用在次世代PS主机的核心技术。这款代号"CELL"的技术，以宽频网络为导向，不单只在次世代PS上使用，也会在网络、娱乐、游戏等领域发展。5月将推动的PS2宽频网络可以算是这个计划的第一步，而得到的经验会套用到"CELL"的开发上。

目前PS2在全球已经销出3000万台，但SCEI保守预估初期只有约30万人会使用PS2网络，这是因为现阶段网络架构老旧与能力不足，非但不足以呈现SCEI架构的网络蓝图，也许还会让玩家失望。SCEI希望能有所突破，所以投入PS2网络与"CELL"计划，他们认为这个次世代半导体计划将会改变玩家对现有网络的认识。

＊微软在E3战略发表会上宣布，五年内投资20亿美元全力推动代号"XBOX LIVE"的XBOX网络服务。根据其规划，今年六月将在日、美、欧同步开始"XBOX LIVE"网络实验，秋天正式启动，同时将有五款游戏对应推出。其主要网络服务内容有：

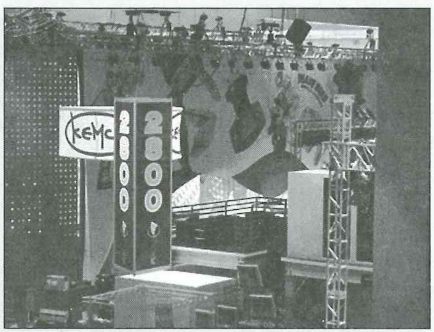


1、Gamertag：提供玩家一个全球通用的ID，无需针对不同地区重复申请。

2、Friends list：能建立完整的好友名单，充分交流资讯。

3、Xbox Communicator：在游戏进行中能即时传送语音。





4、智慧分配系统：方便玩家找到真正适合自己需求的同伴与对手。

5、高速下载：让玩家能高速下载免费游戏资料，更新游戏内容。

该网络收费低廉，北美玩家只要付49.95美元就能得到全套网络组件（包括一套语音传输设备Xbox Communicator与一款相对应网络的赛车游戏《ReVolt》）以及为期12个月的网络服务。微软更表示他们在网络游戏方面目前有60家厂商开发对应"Xbox Live"游戏，2003年底有超过50款面市，其中不乏《星球大战：Galaxies》、《PSO》和《HALO2》这类大作。

*综观三家之言，任天堂似在谨守后发制人的一贯作风，主机普及率最高的SCEI则是不紧不慢，稳步健行，这两家都没有对自己的网络服务系统多加说明。相较于两位前辈，微软则一言一行无不透着咄咄杀机，显是为着主机销售不景气情急，欲仗着发展PC网络积累的经验扳回劣势。






## 花絮篇

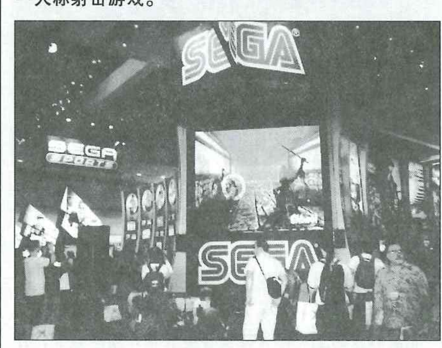
当我进入会展中心在其中的各馆转悠时，第一感是这里真是T型台和音乐剧场的完美结合。参展商的游戏推广与其说是演示，还不如说是更加具有show的性质。但凡是人多的地方，都有表演。好象有些人不是冲着游戏去的，而是为了一睹真人秀小姐的芳容，把游戏中的形象和现实中的形象在自己的心中作一个评判。加上主持人和表演者都热情洋溢，仿佛观众正在看一场模特的时装表演，而不是最新游戏的展示。尤其是这些真人秀小姐不仅主动请游客为她拍照，还非常乐意与你合影留念呢！

除了性感迷人的表演者和cosplay外，展馆内的硬件设施也堪称一流。液晶显示屏和等离子显示器到



处都可以看到，几乎无处不在的游戏模型大都制作得非常逼真，尤其是微软《神话世纪》的巨大埃及人、Eidos《骇客任务2》的现场仿真模型简直令人印象太深刻了！

我置身于这个奇幻世界中已经没有了方向感，大脑也飘飘然起来，只是两条腿在不自觉的迈动……"哇"眼前的大兵模型怎么动了起来？这里还有好多！仔细看去才发现我竟然来到了美国军方的展位，真是太不可思议了！与一位海军陆战队士官聊了一会我才了解，原来美国军方授权给游戏厂商制作游戏，这队美国士兵来到E3是为了展示军方授权制作的一款第一人称射击游戏。




SCEI的展台和微软的展台比起来，人气显得差了一些。即使是在可以体验SCEI刚刚发表的Online Game的展台前，等候的队伍也不是很长。与SCEI的期待相反，参观者对Online Game的兴趣似乎不是太高。让人没想到的是，本次大展上一款法国人开发的"非网络"动作游戏－－《The Getaway》却引起了许多人的兴趣，该展台前始终是人满为患。这也许是全球游戏世界新格局诞生的前奏吧，因为我还注意到会展现场的韩国人非常多。去年许多韩国游戏公司有不少大动作，除了并购一些欧美知名游戏公司外，韩国游戏也在积极的进入国际市场。看着法国人和韩国人在会展上的风光，我真希望中国游戏能早日走向世界！

各展馆都非常之大，对缺乏锻炼的我真是不小的考验。再加上各展台的服务小姐都热情无比，面带微笑不断向你散发资料。我在各展馆里还没转悠一会儿，手里的资料就越来越多……"呼"几天下来，估计我成功的减去了5公斤体重。

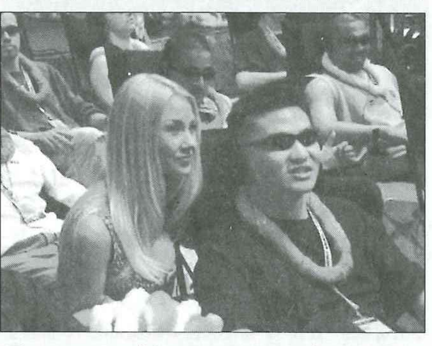
E3展另外突出的地方是它并不只面向一般民众，它还是世界各地的游戏公司和游戏代理商之间进行交流和洽谈的最好媒介。在E3展场里，除了可以看到在各个展场摊位的新游戏和知名大作的曝光，还有许多小房间或会议室让游戏厂商可以和各游戏代理商或媒体做进一步的解说。

一年一度的E3娱乐展（Electronic Entertainment Expo）真是全世界游戏界的一大盛事！

## 大奖篇

本次E3大奖评委会是由主办单位、业界著名杂志、网站、报纸、电视节目组成。评委会在6月4日已宣布大奖提名，而激动人心的大奖将于6月18日揭晓。

评委会的评委有Aaron. Loeb（大奖评委会主席）Rob. Smith（大奖评委会副主席、PC Gamer杂志主编）、Geoff. Keighley（大奖评委会副主席，GameSlice杂志主编）、Frank. Connor（Xbox官方杂志执行编



辑）、Alex. Pham（洛杉矶时报资深记者）Jules. Grant（Electric Playground杂志执行编辑）、Tal. Blevins（IGN游戏网PC版主编）、Brandon. Justice（IGN游戏网DC版主编）等人。

E3大展最佳游戏评选提名：

●Best of Show会展最佳游戏：

1、毁灭战士3（id Software/Activision，PC）

2、模拟人生网络版（Maxis/Electronic Arts，PC）

3、绝冬城之夜（Bioware/Infogrames，PC）

4、塞尔达传说（任天堂，NGC）

5、Metroid Prime（Retro Studios/Nintendo，NGC）

●Best Original Game最佳原创游戏：

1、模拟人生网络版（Maxis/Electronic Arts，PC）

2、Blinx: The Time Sweeper（Artoon/Microsoft，Xbox）

3、Psychonauts（Double Fine Productions/Microsoft，Xbox）



4、The Getaway（Team Soho/Sony Computer Entertainment，Pt 2）



5、Animal Crossing(Nintendo,NGC/GBA)

●Best PC Game 最佳电脑游戏：

1、神话时代(Ensemble Studios/Microsoft,PC)

2、命令与征服：上将(EA Pacific/Electronic Arts,PC)

3、毁灭战士3(id Software/Activision,PC)

4、绝冬城之夜(Bioware/Infogrames,PC)

5、星球大战之帝国的分裂(Sony Online/LucasArts,PC)

●Best Console Game 最佳家用平台游戏：

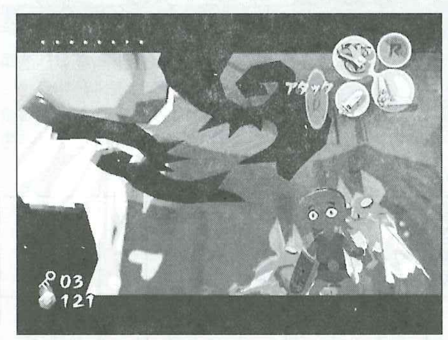
1、超级阳光马里奥(任天堂,NGC)

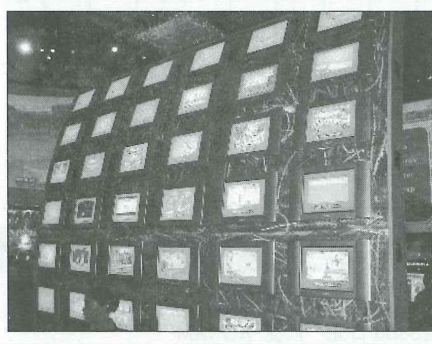
2、塞尔达传说(任天堂,NGC)

3、Blinx: The Time Sweeper (Artoon/Microsoft,Xbox)

4、The Getaway (Team Soho/Sony Computer Entertainment,PS2)

5、Metroid Prime(Retro Studios/Nintendo,NGC)





●Best PC Hardware 最佳家用平台硬件：

1、AirFlo Controllers (Nyko,跨平台)

2、e-Reader (任天堂,GBA)

3、Steel Battalion Controller (Capcom,Xbox)

4、WaveBird Wireless Controller (任天堂,NGC)

5、Xbox Communicator Headset / Xbox Live Service (Microsoft,Xbox)

●Best Action Game 最佳动作游戏：

1、忍(Overworks/Sega,PS2)

2、毁灭战士3(id Software/Activision,PC)

3、铁甲飞龙 Orta(Sega,Xbox)

4、Metroid Prime(Retro Studios/Nintendo,NGC)

5、Dead to Rights (Namco,Xbox)

●Best Action/Adventure Game 最佳动作/冒险类游戏：

1、魔戒之王：双塔(Stormfront Studios/EA,PS2)

2、塞尔达传说(任天堂,NGC)

3、超级阳光马里奥(任天堂,NGC)

4、The Getaway (Team Soho/Sony Computer Entertainment,PS2)

5、Splinter Cell (UbiSoft,跨平台)

●Best Fighting Game 最佳格斗游戏：

1、哥斯拉：怪兽大混战(Infogrames,NGC)

2、真人快打：死亡联盟(Midway,跨平台)

3、铁拳4(Namco,PS2)

4、Tao Feng (Studio Gigante。Xbox)

5、War of the Monsters (Incog/Sony Computer Entertainment,PS2)



●Best Role Playing Game 最佳角色扮演游戏：

1、王国之心 (SquareSoft/Disney Interactive,PS2)

2、绝冬城之夜(Bioware/Infogrames,PC)

3、星球大战之帝国的分裂 (Sony Online/LucasArts,PC)

4、星球大战之共和国的武士 (BioWare/LucasArts,跨平台)

5、Deus Ex 2: Invisible War (Ion Storm/Eidos,跨平台)

●Best Racing Game 最佳竞速游戏：

1、极品飞车之火热追击2(Electronic Arts, 跨平台)

2、Colin McRae Rally 3 (Codemasters,跨平台)

3、Auto Modellista (Capcom,PS2)

4、Pro Race Driver (Juice Studio/Codemasters,跨平台)

5、Sega GT 赛车 2002 (Wow Entertainment/Sega,Xbox)

●Best Simulation Game 最佳模拟游戏：

1、模拟战斗机3(Microsoft,PC)

2、模拟人生网络版(Maxis/Electronic Arts,PC)

3、模拟城市4(Maxis/Electronic Arts,PC)

4、Steel Battalion (Capcom,Xbox)

5、Lock On: Modern Air Combat (SSI/Ubisoft,PC)

●Best Sports Game 最佳体育游戏：

1、Madden NFL 2003 (Electronic Arts,跨平台)

2、NBA 2K3 (Visual Concepts/Sega,跨平台)

3、NFL 2K3 (Visual Concepts/Sega,跨平台)

4、NFL Fever 2003 (Microsoft,Xbox)

5、Tony Hawk' s Pro Skater 4 (Neversoft Entertainment/Activision,跨平台)

●Best Strategy Game 最佳战略游戏：

1、神话时代(Ensemble Studios/Microsoft,PC)

2、命令与征服之上将 (EA Pacific/Electronic Arts,PC)

3、共和国之革命 (Elixir Studios/Eidos Interactive,PC)

4、魔兽争霸3(Blizzard Entertainment,PC)

5、Rise of Nations (Big Huge Games/Microsoft,PC)

●Best Puzzle/Trivia/Parlor Game 最佳益智游戏：

1、超级猴子球2(Amusement Vision/Sega,NGC)

2、马里奥 Party4(Nintendo,GameCube)

●Best Online Multiplayer Game 最佳网络游戏：

1、城市英雄(Cryptic Studios/NCSoft,PC)

2、星球大战星系：一个帝国的分裂(Sony Online/LucasArts,PC)

3、模拟人生网络版(Maxis/Electronic Arts,PC)

4、虚幻竞技场2003(Digital Extremes/Infogrames,PC)

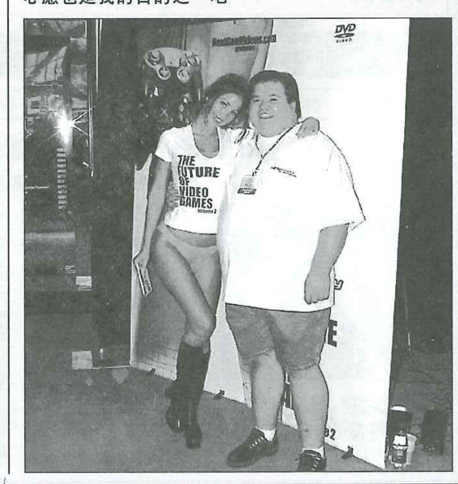
5、魔兽世界(Blizzard,PC)



## 后记

全世界 GAME FANS 注目的 E3 大展终于闭幕了。本次 E3 展不但向业界展示诸多新成果和正在开发中的软、硬件，同时业界的许多关键消息也在这里公诸与众。此外，E3 也是全世界游戏开发人员互相观摩、增进交流的大舞台。因此，E3 对游戏策划人员、开发人员、市场人员乃至广大 FANS 来说都是令人激动的乐园。我非常有幸能在这一时刻来到 E3!

会场气氛的热烈让我从另一面感受到了游戏的魅力，她让会场里每个人激动，当然也包括我。我在学生时代是 TVGAME 的忠实 FANS，只是随着年龄的增长，生活和工作的压力让我离 GAME 越来越远。3 年前赴美带来的一部 GB 到现在也没怎么碰过，已不知失落到了那里。我来到洛杉矶，来到 E3，除了朋友的委托，能够完成这许多年来从心底想为游戏作些什么的心愿也是我的目的之一吧……



# 2002上半年足球游戏总览

文:SHINING
责编:DARKING

火热的夏季，热情洋溢的季节，最新足球游戏的发售与世界杯的开幕，更让这个夏季充满了激情。让我们忘记现实中的悲伤，在游戏中给自己一个惊喜，2002年上半年度发售的足球游戏我们在这里给大家做了一个汇总，希望大家能够喜欢。

最近一直沉迷于实况6中，实况6给我只有一个感觉，震撼！延续了一贯良好的操作，借助PS2的机能让画面更加逼真，而且传球也更加到位，传中球的落点也更加精确，只要是稍有能力的前锋基本都能够抢到第一落点，此外实况6的难度也不再如以前那么高了，除了EXTREME难度比较有挑战性。

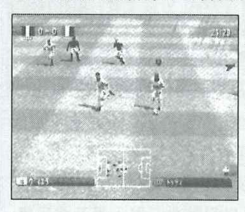
由于是PS上最后的足球大作，实况2002也在第一时间入手了，但总体感觉并没有什么提高的方面，也许是PS机能的限制吧，除了片头是和实况6一样，无论是画面还是其他方面都没有明显的加强。但延续了一贯良好的操作感觉，但由于是实况系列在PS上最后的大作，所以还是比较有收藏价值的。

## 1 J联盟创造球会

机种:DC　类型:SLG　发售日:2月7日　售价:5800　厂商:世嘉

### 使用自己育成的俱乐部一决胜负

各国的代表队、国内外的豪门俱乐部，总共100支球队以上，均采用实名登场。《创造球会》系列FANS依靠自己的力量，操作自己所精心培养的球队的梦想终于实现了。如有《创造球会特大号》和《创造球会特大号2》的俱乐部数据，就可以在绿茵场上实际操作这些选手了。另外还搭载了原创的俱乐部以及作成选手的模式。选手的名字、相貌、服装都可以自由设定。



◀有从32个国家的代表球队中选择1个球队竞夺大会优胜等多种多样的模式。



◀可以充分体味自己操作《创造球会》中培养出来的选手时的喜悦—可进行朋友之间的对战。

| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1~4人 | ○※1 | ○※2 | - | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | - | 3000人以上※3 | ○※4 | ○ | 2分~60分 |

※1. 32个国家代表队都将以实名登场。
※2. J联盟一代、欧洲之内的100名以上的俱乐部都将以实名登场。
※3. 日本代表、主要海外联盟、各国代表3000人以上的选手将以实名登场。
※4. 在《创造球会J联盟》,《创造球会》系列中所熟悉的八家浩氏将担当实况转播的解说。

## 2 VR射手3 Ver. 2002

机种:NGC　类型:SPT　发售日:2月14日　售价:6800日元　厂商:世嘉

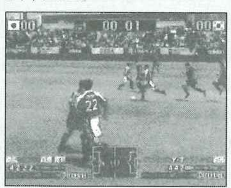
### 以3个键的简单操作再现足球游戏的魅力

在街机上博得人气的《VR射手》系列最新作。只需要3个按键的简单操作，就可以再现现代足球的各种战术。登场选手1400人以上，并且可以展开国际级的联盟赛、循环赛等激烈的比赛！另外，经过移植，增加了许多家用机版的新要素——在世界64个国家中选择喜好的国家，育成球队，并且收录了与世界强豪作战的“ロ－ド・トゥ・世界杯”模式。





▲选手的面容、名字、背后号码、球鞋等都可以自由变更。你将作成什么样的选手呢?



▼通过练习赛和比赛观战培养自己的队伍，在国际大会中胜出。

| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1~2人 | ○※1 | - | - | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○※2 | 22人※3 | - | ○ | 10分~30分 |

※1. 登场国全部共64个国家。
※2. 在64个国家中选择喜爱的国家，育成代表球队。安排好日程、举行合宿、比赛，以世界杯优胜为目标努力拚搏。
※3. 在实名选手中日本选手有22人。

## 3 天使之翼～荣光的轨迹～

机种:GBA　类型:SLG　发售日:2月21日
售价:5800日元　厂商:KONAMI

### J联盟《天使之翼》以卡片形式上演!

人气漫画《天使之翼》的角色与J联盟的选手作成的卡片式足球对抗游戏！可以尽情享受足球的各种魅力——射门的攻防、阵形、战术等。使用各种各样的卡片组合，连续使用必杀技，目标是夺冠！另外，使用通信线，可以在朋友之间交换卡片。用华丽的必杀技尽情的敲开对方的球门。

▲操作选手的动作，在激烈的争球、射门中卡片战斗开始。
◀熟悉的必杀技炸裂！依靠卡片组合，J联盟选手也可以自由使用必杀技了。

| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1人※1 | - | ○※2 | - | - | - | - | - | - | - | 256人※3 | - | - | 15分~30分 |

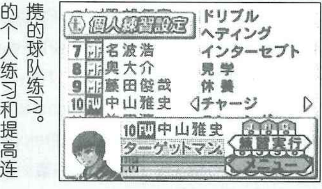
※1. 可以借助通信线进行卡带间的贸易互换。
※2. 从J1所属的16个俱乐部中选出喜爱的俱乐部，配置了可以进行联盟战、锦标战的J联盟模式。
※3. J1所属的16个俱乐部中的各俱乐部的16个选手以及各自的监督都是以实名登场的。

## 4 J联盟口袋2

机种:GBA　类型:SLG　发售日:2月28日
售价:5800日元　厂商:KONAMI

### 成为实际的J俱乐部监督制霸J联盟!

作为实际的J联盟俱乐部主人兼监督，进行球队运营、育成的模拟类游戏。通过各种各样的练习提升选手的能力，并可从其它球队发掘选手以增强自己的球队。为了提高俱乐部名次顺位必须不断取得胜利。此外，可让选手成





▶拥有在练习中对选手进行细致练习指示的个人练习和提高连携的球队练习。





▲编成、作战指令设定后比赛开始。作战指令可在攻击、守备等最大10种类指令中选择。

长为“自由人”,“主力射手”等提高俱乐部实力,还可使用各种各样的个人技。

| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1人 | - | ○※1 | ○ | - | - | - | ○※2 | - | ○ | 448人※3 | - | - | 1分~5分 |

※1. 从 J1、J2 所属的实在的 28 个俱乐部球队中选择 1 个球队，以 J 联盟优胜为目标作战。
※2. 获得 J 联盟、海外选手的新人选手后可进行球队编成。
※3. 登场的是现役 J 联盟 448 人,全部是以实名登场。

## 5 创造球会 2002 创造出 J 联盟职业足球俱乐部!

机种:PS2 类型:SLG 发售日:3 月 7 日
售价:6800 日元 厂商:世嘉

### 作为代表兼监督作成世界最强的俱乐部!

育成 J 联盟足球俱乐部的《创造球会》系列最新作。身为代表兼监督,负责从选手的发掘、设施的整备到比赛的采访等诸多事宜,维持俱乐部的正常运营。通过练习、比赛,一边育成选手,一边以世界第一的俱乐部为目标而努力奋斗。本作中,增加了表示球队综合能力的数值,并新追加了练习模式。另外,俱乐部所属选手增长至 22 人,加入了各种各样的改良点。使用记忆卡的话,就可以在对战模式中进行选手交换了。



◀想强化俱乐部，毕竟还需要努力获得强力的新人选手。



◀在比赛中，根据状况给选手下达静观、全员攻击等指令。

| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1人※1 | ○※2 | ○※3 | - | - | ○ | ○※4 | ○ | ○ | ○ | 约 700 人 | ○※5 | - | 约 6 分※6 |

※1. 使用记忆卡可以进行育成俱乐部之间的对战。
※2. 条件满足后可以就任代表监督。
※3. J1、J2 的俱乐部选手全部以实名登场。
※4. 只有比赛中的进球场面。
※5. 实况解说是八冢浩氏。
※6. 只表示比赛结果。

## 6 实况足球 2002

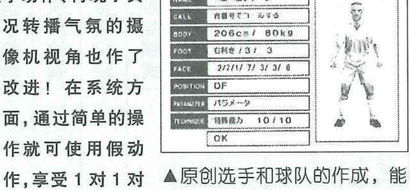
机种:NGC PS2 Xbox 类型:SPT 厂家:KONAMI 售价:6800 日元
发售日:3 月 14 日(NGC)5 月 16 日(PS2)5 月 23 日(Xbox)

### 通过简单的操作就可享受足球的魅力

《实况足球》系列最新作,在 NGC、PS2、Xbox 三大机种上登场!追求真实的选手动作、再现了实况转播气氛的摄像机视角也作了改进!在系统方面,通过简单的操作就可使用假动作,享受 1 对 1 对抗的乐趣。可以领略到更富有对抗性的足球。另外还有最大 8 人参加的高级联盟、练习等多种游戏模式。



▲依靠简单的操作就可以实现具有真实感地操作!使用细微的技巧动作充分享受运球的乐趣吧。




▲原创选手和球队的作成，能够编辑既存的球队，编辑模式内容非常充实。

| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1~8人 | ○※1 | - | - | ○ | ○ | ○※2 | ○※3 | ○ | - | 约1000人 | ○ | - | 10分~25分 |

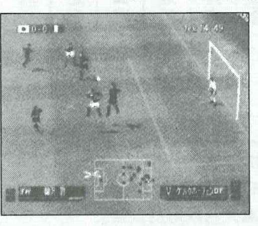
※1. 可尽情享受由 58 个国家代表球队参赛的世界杯。
※2. 可以观看进球时所保存下的进球回放。
※3. 使用原创球队取得胜利，将模式完成后所得到的点数，可以使用原创选手登录。

## 7 实况足球胜利十一人 2002

机种:PS 类型:SPT 发售日:4 月 25 日
售价:5800 日元 厂商:KONAMI

### 在 PS 上《胜利十一人》得以复活!

人气足球游戏《胜利十一人》系列,令人期待的 PS 版最新作历经 2 年终于发售!得到 JFA 公式特许和 FIFPro 特许,日本代表 38 名和欧洲代表,再加上包含阿根廷在内的多个国家代表选手均会以实名登录。沿续了一贯良好的操作,新增的片头和 WE6 一样。ジョンワ・かびら和中西哲生氏的实况解说将会把游戏推向高潮。另外还收录了摇滚乐队 QUEEN 的名曲《WE ROCK YOU》、《WE ARE THE CHAMPIONS》。是 PS 上最后的足球大作。



▲具有真实的选手动作和操作感觉的《胜利十一人》,无论是初学者还是上级者都能轻易接受!

| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1~4人 | ○※1 | ○※2 | - | ○ | ○ | ○ | ○※3 | ○ | ○ | 约 640 人 | ○ | ○ | 10分~25分 |

※1. 在各国代表对抗的杯赛模式中,准备了世界杯、欧洲杯等 6 个种类。
※2. 参加 Master 联盟的球队增加至 32 个球队。
※3. 编辑选手可以在 Master 联盟中使用,最大可以储备 23 人。

## 8 实况足球胜利十一人 6

机种:PS2 类型:SPT 发售日:4 月 25 日
售价:6800 日元 厂商:KONAMI

### 足球游戏的极品!

发挥足球魅力的《胜利十一人》系列最新作登场!可以称之为艺术的技术动作经过再次强化,华丽的动作使各个角度方位的射门得以实现。同前作相比难度大幅降低,俱乐部的新要素也更加真实。即使是初学者也能靠基本按键操作享乐其中,如果完全发挥按键操作,可以完成极细微的技术动作。再有在俱乐部模式中将选手集结,创造自己的俱乐部球队,在联赛模式中可以进行选手的移籍交涉。



▲习惯操作后,传球、过人、射门都能够轻松控制。

| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1~8人 | ○ | ○※1 | - | ○※2 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | 约 900 人 | ○※3 | ○ | 10分~25分 |

※1. 比赛胜利后可积存点数,有可以自由集结选手组成俱乐部并维持其运营的 Master 联盟模式。
※2. 收录了能掌握全部 6 种类竞技的挑战模式。
※3. 实况解说是由ジョン・カビラ氏和中西哲生氏担任。

## 9 胜利·十一

机种:GBA　类型:SPT　发售日:4月25日
售价:5800日元　厂商:KONAMI

### 虽然“小”却也相当不错的《胜利十一人》!

终于在GBA上发售《胜利十一人》了！由于是以PS版作原型，操作感觉、电脑AI都真实到令人惊讶的程度。虽然只简单操作却能维持良好的手感。再加上收录ジョン·カビラ的实况解说！伴随比赛进程的实况解说，给人以充分的临场感。借助JFA的特准许可,日本代表选手得以全部采用实名登场！这是一款无论何时何地都可以充分享受的《胜利十一人》!


▲虽然小巧却也能充分享受足球乐趣的《胜利十一人》。

| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1~2人 | ○※1 | ○ | - | ○ | - | - | ○ | - | ○ | 22人※2 | ○ | - | 10分~25分 |

※1. 代表球队共44国登场。明星联盟的俱乐部球队所属选手其他国家也可以采用。外国选手的数据是以《胜利十一人6》为基础设置的。
※2. 日本代表选手的数据是“挑战杯2001”中对意大利战时的数据。

## 10 2002FIFA世界杯

机种:PS2 NGC Xbox　类型:SPT　发售日:5月2日
售价:6800日元　厂商:EA

### 可玩FIFA世界杯的唯一游戏


▶感受FIFA世界杯的气氛渲染,充分体验本次大会的兴奋和感动。

2002FIFA国际足联公认游戏。出场32个国家的代表选手，全部以实名登场，在20个运动场地忠实再现了大会的全程实况。选择一个喜爱的国家队，以FIFA世界杯为目标尽情享受游戏吧！另外，除了这回的大会出场国以外,还准备了预选赛中失败的9支国家及隐藏球队。在其中选择喜好的2支球队,还可以进行一场“观战模式”的比赛。

| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1~8人 | ○※1 | - | - | - | ○ | ○ | - | - | - | 约1600人※2 | ○※3 | ○ | 4分~90分 |

※1. 使用ps2专用分插可实现最大8人对战,NGC版和Xbox版最大为4人。
※2. 出场的世界32国的选手全部使用真名登场。
※3. 比赛实况由活跃于电视节目的铃木克马,解说为原日本代表金田喜稔担任。

## 11 阵型足球2002

机种:GBA　类型:SPT　发售日:5月2日
售价:5800日元　厂商:Spike

### 控制纵向领域的是你!


▶以简单的操作将多彩的技术动作变成可能。

以纵向视点成为议论话题的《阵形足球2002》终于回归！只操作A、B键就可简单地使出一些超级技巧。云集世界32个国家的代表队，目标是夺取世界杯冠军。另外还有与足球有关的3选一谜题，以及集结各类数据的足球银行。

| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1~4人 | ○※2 | - | - | ○ | ○ | - | ○※3 | ○ | - | - | - | ○ | 5分~15分 |

※1. 使用对战线实现4人游戏。包括1对3,2对2和4人对电脑模式。
※2. 32国代表队出场。
※3. 可以作成属于自己的5支队伍,可以出赛练习赛或世界冠军赛。

## 12 天使之翼~新的传说·序章~

机种:PS　类型:SLG　发售日:5月16日　售价:5800日元　厂商:KONAMI

### 成为大空翼与世界一决胜负!

人气漫画《天使之翼》中大家所熟悉的角色共同出演的足球模拟类游戏登场！玩家可扮演主人公大空翼带领的日本队与世界上的各个国家队抗衡，逐步强化日本国家队。依靠比赛胜利，可以吸收在对手球队中所属的日本代表选手。比赛是依靠准确指示己方选手的传球和射门、以优胜为目标的模拟类形式。比赛过程中，将会出现特定角色之间的对话和特殊事件。



▲这样的比赛即使是球技苦手的人也能轻松操作。

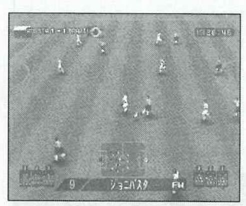
| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1人 | ○※1 | - | ○※2 | - | - | - | ○※3 | - | - | - | ○ | - | 30分~60分 |

※1. 天使之翼角色为日本代表,穿着为正式日本队服。
※2. 以原作世青篇为基础制作的原创故事。
※3. 故事会因大空翼的选择而产生分歧,队中球员也会改变。

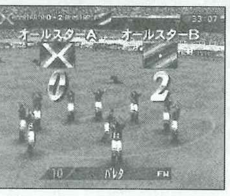
## 13 钻石足球2002

机种:PS　类型:SPT　发售日:5月16日　售价:2400日元　厂商:A-MAX

### 虽然价廉却是认真之作!!


▲全部16支球队举行联盟赛和锦标赛，并且还有竞争优胜的爱玛库斯杯模式。

以2000年秋发售的《钻石足球2000》的出场国和选手数据为基础,作了最新的变更。追加了新的假动作技能，选手的速度、玩游戏时的视角画面都作了调整。在作成16支球队的编辑模式中,球队名称、球队队旗的设计、服装颜色、选手名等都可以自由作成。这些自己设定的数据,可以通用于全部模式。游戏者可根据自己的喜好,作成各式各样的球队,之后就可尽情享受由自己一手创造的球队勇夺桂冠的乐趣。确是超值之作。



▶可将登录的选手组合进行全明星对战。大家一起共同享受梦幻般的竞演。

| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1~4人※1 | ○※2 | - | - | ○ | - | ○ | ○※3 | ○※4 | - | - | - | - | 10分~30分 |

※1. 使用分插可实现4人对战。
※2. 16国球队登场。
※3. 可登陆最大16支队伍。队名,阵形等可自由变更。
※4. 可改变全部288队员的名字,并存进记忆卡中。

## 14 剧本式足球游戏　成为日本代表选手！

机种:PS2　类型:ETC　发售日:5 月 23 日
售价:6800 日元　厂商:ENIX

### 能够理解日本代表选手的心情！！

17 岁成为日本代表选拔的选手，努力将世界强豪们纷纷击垮吧！本作是 SPT 和剧本式两种类型合成的作品。在剧情方面，以阅读小说的形式进行游戏，描述了代表选手的苦恼和队员之间的纠葛。比赛部分，采用了瞬时判断状况的选项系统。要在文字和选项重合时按键，根据内容和时机，比赛的展开会发生变化，可以展现出紧张感充溢的比赛实况。选手的编辑机能也很充实，除了名字和面容，甚至连背后号码、服装里的名字都可以变。



◀根据选项分支，可决定主人公的等级、地位，选择哪一个选项则完全根据你的喜好。

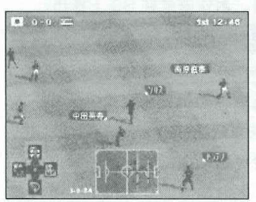
| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1人 | ○※1 | - | ○※2 | - | - | - | - | ○ | - | - | ○※3 | - | 10分~20分 |

※1. 作为一名日本选手来与韩国，法国等球队对战。
※2. 身为日本选手，以世界杯为目标努力，如果被淘汰出队则 game over。
※3. 有在西班牙联赛中出名的仓敷保雄。

## 15 创造 FIFA 世界杯　你是代表监督

机种:PS2　类型:SLG　发售日:5 月 23 日　售价:6800 日元　厂商:EA

### 成为 FIFA 世界杯的代表球队监督


▲在比赛中，给选手下达各种各样的指示，切换系统，以争取优胜。

2002FIFA 国际足联公认的代表球队育成模拟类游戏。玩家可以成为各国(最初只能是日本)的代表球队监督，从选手的发掘到育成，系统组织以及战术的安排，出色地完成好监督的各项工作，进行代表合宿、决赛，情报收集，处理好各种各样的事件，以顺利培育代表球队。不断取得胜利，以世界杯优胜为最终目标。除此以外，也可以不实施育成，依靠玩家自己操作进行世界杯模式、锦标赛和联赛等。除代表球队以外，海外俱乐部球队也将登场。

| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1人※1 | ○ | ○ | ○ | - | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | 约1600人※2 | ○ | ○ | 7分~10分 |

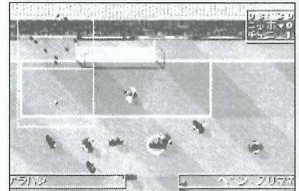
※1. 自由模式的 fifa 世界杯模式可有最大 32 人参加。联盟和锦标赛模式可最大 16 人参加。
※2. 日本代表和海外代表全部以实名登场。

## 16 total 足球加强版

机种:GBA　类型:SPT　发售日:5 月 31 日　售价:6800 日元　厂商:Ubi Soft

### 俯视视角类型的轻松足球游戏

头顶俯视视角画面的足球游戏。此游戏中，38 个国家的代表队、英格兰的曼联等豪门俱乐部球队均可选择。在球队中登录的选手名全部采用真实姓名。模式种类方面准备了联盟、锦标赛、杯赛，有欧洲各国家的联盟赛、世界杯等，能够以实际对抗的形式进行游戏。


◀因为是选取了头上视角，所以很容易把握选手的位置。而且操作简便。

| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1~2人 | ○※1 | - | - | - | - | ○ | ○ | - | - | 约630人 | ○※4 | ○ | 6分~30分 |

※1. 使用通讯线可 2 人对战。
※2. 锦标赛模式中，可选择各国联盟赛，欧锦赛及世界杯等多种模式。

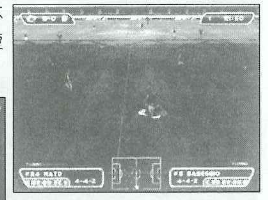
## 17 红　牌

机种:PS2　类型:SPT　发售日:6 月　售价:6800 日元　厂商:Midway. Games

### 撤销红牌的激烈游戏真的不要紧么！？

在这个游戏中，本来应该得到红牌的却连犯规都不会被判罚。各选手的爆发力可依靠"涡轮"系统得以表现。使用"涡轮"可以实现一时的加速奔跑，快速传球也成为可能。游戏中，与各大陆各自的代表队分别比赛、取胜，准备以世界制霸为目标的"世界征服"。在报导比赛实况的解说员解说词上，可以选择切换日语、英语等 6 个国家的语言。


▼使用"涡轮"一气猛攻吧。不过，一味地使用会造成选手疲劳，要不时地作各种调整。


▲从对方球员的背后铲人也不会被判罚，可以享受过激的球赛了。

| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1~2人 | ○※1 | - | - | - | - | ○ | ○ | - | - | 约630人 | ○※2 | ○ | 6分~30分 |

※1. 有重放模式及可选 32 支队伍的冠军杯，拥有 16 支队伍的锦标赛等模式。
※2. 解说员为实况转播中有名的风间八宏。

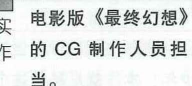
## 18 幻想世界杯

机种:PS2　类型:SPT　发售日:6 月 6 日　售价:6800 日元　厂商:史克威尔

### 依靠简单的操作可以实现你的梦想！

此游戏中，有令日本自豪的幻之选手名波浩等人在动作捕捉上的协力。正由于这样，选手们华丽的技术动作可在眩美的画面中得以再现。依靠简单的操作，从一次传球、假动作到冲顶头球攻门等高难技术动作均可完美地实现。梦幻般精彩的开场 Movie 由《最终幻想Ⅶ、Ⅸ、Ⅹ》和电影版《最终幻想》的 CG 制作人员担当。


▲选手的华丽动作得以真实再现。并且，使用简单的操作就可作出多彩的球技。




▲球队编辑机能，集结了各国的幻想，使作出最强球队成为可能。

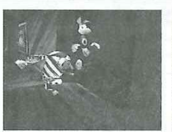
| 游戏人数 | 代表比赛 | 俱乐部的比赛 | 剧本模式 | 练习模式 | 观战模式 | 重放机能 | 球队编辑 | 选手编辑 | 选手育成 | 实名选手 | 音声实况 | 天气选择 | 场比赛时间 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1~2人 | ○ | - | - | - | ○ | ○ | ○※1 | - | - | 40人※2 | ○ | ○※3 | 10分~60分 |

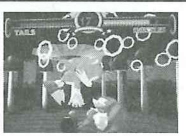
※1. 从 36 名日本选手中选出 18 名组成队伍，也可从 36 国选手中自由编成。
※2. 实录日本选手 36 名与海外选手 4 名。
※3. 练习模式可选择晴雨天候及昼夜时间。



# 电子游戏的坟墓

## 历史上被取消发售计划的游戏作品







也许你没有留意过，在游戏的发展历史中，由于各种各样的原因，很多游戏作品在公布后悄无声息地被埋入了坟墓！从期待到失望、从热切到麻木，游戏玩家的情绪涨涨落落，在经历了一次次折磨之后，我们对待发售表上的名字已经没有了过去的那份激动。那么，从FC时代到现在，究竟有多少作品长眠于地下了呢？本文试图带领各位读者穿越时光的回廊，重新检阅一下那段饱含心酸与无奈的历史。

责编/BLUE









## FAMILY COMPUTER

### Earthbound

机种:FC 发行:任天堂 开发:任天堂

其实这是任天堂最著名的“Mother”系列作品，但后来却被任天堂无情地取消，没有人知道其中真正的原因。已经完成的ROM在地下被拍卖，流入不知名的神秘人物手中，后又通过网络得以四处传播。直到今日，这款作品仍在日本和美国的许多游戏社团中广为流传。

## SUPER FAMILY COMPUTER

### Green Lantern

机种:SFC 发行:Ocean

最初得到这款游戏的消息是在1995年，它根据著名漫画改编。主人公的戒指拥有特殊能力，他需要根据游戏里的指示去完成一个又一个任务！作品中关于特殊道具的使用等设定很有新意。可惜本作在接近制作完成的时候，厂商突然取消了发行计划。

### Kid Icarus

机种:SFC 开发:任天堂 发行:任天堂

在希腊神话中，Icarus是借助腊制翅膀飞翔，但却因为靠近太阳而最终陨落的少年！本作就是基于这个神话所制作，玩家需要操纵主人公在横向的版图中飞行，解救少女并打击敌人。“Kid Icarus”无疾而终，任天堂也未公布其以后的动向！

### 星际火狐2

机种:SFC 开发:任天堂 发行:任天堂

宫本茂杰出的创意和一代令人印象深刻的素质使人们对于“星际火狐2”充满了期待，据传说它会使用任天堂新的超级FX2芯片。然而，这款作品还是夭折了！其中的很多优秀构想后来出现在N64的“星际火狐64”中，这或许是任天堂的谨慎所直接导致的吧！

### 黑暗之鹰

机种:SFC 开发:Studio e

“黑暗之鹰”的角色形象来源于漫画，主人公是一位平凡的义警。游戏中，角色可以利用特殊道具进行攀爬跳跃，并给予拦路的敌人以意想不到的打击！每一关的最后，主角将面临BOSS的挑战，此时会变为类似于“街霸”的2D格斗类型。游戏最终未能发售！




### 史蒂芬·西格:最后的选择

机种:SFC 开发:TekMagik 发行:TekMagik

对于史蒂芬·西格这位享誉欧美的动作电影巨星，相信大家都不会陌生。游戏中，玩家就要扮演这位留着马尾辫的空手道高手，而剧情则是基于电影改编而成！TekMagik后来为了给N64和PS制作“致命的荣誉”而放弃了本作，但讽刺的是“致命的荣誉”也一样胎死腹中。

## SEGA SATURN

### 阿迪达斯力量足球

机种:SS 发行:THQ

“阿迪达斯力量足球”采用了real-time 3D环境描绘和先进的motion-captured技术来捕捉运动员的动作，使得游戏具有了前所未有的真实感。此外，游戏中的四个模式及随着季节的变换，运动员特征的相应改变也十分引人注目。本作未能在SS上推出。

### 异形Vs.铁血战士

机种:SS 开发:Rebellion 发行:Fox Interactive

游戏的故事设置在地球的机密研究设施之中，人类利用捕获的异形和铁血战士正在进行愚蠢的实验，但意外发生了……玩家可以选择扮演异形、铁血战士或人类中的任何一方，同时武器道具的设定也极为丰富。游戏之所以被取消估计与SS在美国支持者日渐减少有关。

### 武装

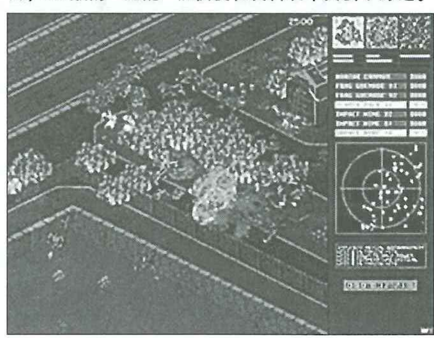
机种:SS 发行:Interplay

“武装”原计划为SS制作，我们对于这款游戏知之甚少，详细的系统和背景从未被公布过。从宣布制作之日起不久，Interplay就取消了相关开发计划。

### 混乱

机种:SS 发行:GT Interactive

在未来，为了拯救面临危机的地球，主人公与异形展开了激烈的战斗！本作原为PC版游戏，虽然算不上什么经典大作，但由于其正统的设定和齐全的动作要素，使得接触过本作的人都给予了较为中肯的评价。然而，SS版的“混乱”很快便在发售表中失去了踪迹。



## Bubsy 3D

机种:SS　开发:Eidetic　发行:Accolade

游戏类型为动作加冒险,采用了第三人称视角,很多地方吸收了"超级马里奥 64"的成功要素,跳跃、射击等动作的表现相当流畅。不幸的是,SS 版始终未能面市,很多 FANS 的期待化为了泡影!

## Burn:Cycle

机种:SS　发行:Philips

"Burn: Cycle"是飞利浦公司 CDI 游戏的土星版本。故事背景设定为主人公被人在大脑中移植了电脑病毒,情况极端危险,他只有在病毒发作之前找到解决的办法才能获救!游戏基本上已经制作完成,并通过了测试。然而,SEGA 却发现了其在操作方面的漏洞,游戏因此被取消!

## Criticom 2

机种:SS　开发:Kronos　发行:Vic Tokai

在 SS 和 PS 的主机大战中,Kronos 宣布将为 SS 制作"Criticom 2"。但是,"Criticom 2"却演变为 N64 版的"Dark Rift",SS 和 PS 的玩家都未能体验期待已久的乐趣!

## 永恒的冠军

机种:SS　发行:Sega

"永恒的冠军"原本是为 Sega CD 所制作的 3D 格斗游戏,在被取消后又列入了 SS 的发售计划,可惜最后还是难逃厄运!据说原因是 SEGA 不能容忍与自己的"VR 战士"等作品相同类型的游戏存在于 SS 之上,但究竟如何却始终未能得到官方的回复。

## Fox Hunt

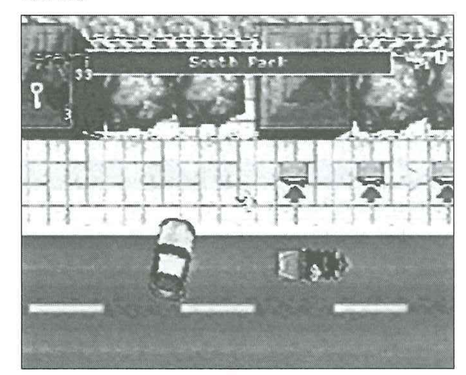
机种:SS　开发:Capcom　发行:Capcom

"Fox Hunt"更像是一部交互式的小说,主人公的任务是从俄国恐怖份子手中拯救洛杉矶。游戏用了大约三小时的交互式全动态图像和大约 20 个难题及任务,你可达成十个不同的结尾。SS 版不明原因地被取消,而 PS 版则于 1996 年 10 月推出,其评价不很理想。

## Grand Theft Auto

机种:SS　开发:DMA Design　发行:BMG Interactive

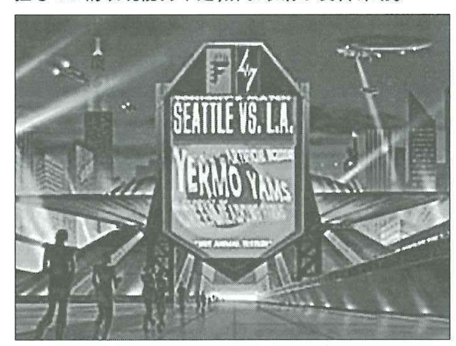
"Grand Theft Auto"原本计划在 SS 和 PS 上同时推出,但后来却只剩下了 PS 版。游戏里有超过 200 个不同的任务,交通工具方面准备了从公共汽车到赛车等多达 20 种车辆,武器也有四种可供选择。故事舞台则设置在三座不同的城市,其反社会的主题曾引过较大争议。




## HyperBlade

机种:SS　开发:Studio Wizbang　发行:Activision

未来,在巨大的圆形体育场内,人们进行着混合了足球、曲棍球等要素的暴力运动。游戏的目的是致比赛的对手于死地和取得更多的比分。与其它运动类游戏一样,"HyperBlade"也有多种模式可供选择!Activision 担心 SS 的表现能力不足,所以取消了发售计划。




## Krazy Ivan

机种:SS　发行:THQ

"Krazy Ivan"原本是苹果电脑版的游戏,后被移植到了 PS 上,同时厂家也公布了 SS 版的消息。但是,后来由于多种错综复杂的原因,本作发售计划被取消。

## 空手道－斗士之刃

机种:SS　开发:47－Tek　发行:Konami

这是一款以现实中的人物为主人公所制作的 360 度格斗游戏,战斗中角色的表情也会根据情况而有所变化。当时,本作被吹捧为新时代格斗游戏的希望之作。关于本作被取消的原因众说纷纭,有消息说 Konami 将本作的某些要素融入了未来的其它作品中。



## 凯恩的遗产:血兆

机种:SS　开发:Silicon Knights　发行:Crystal Dynamics

游戏一开始,主人公就被谋杀了。他为了复仇,化身为吸血鬼再度复活。作品风格黑暗阴郁,音乐很好地烘托出诡异神秘的气氛。根据公布的画面看,SS 版比起 1996 年底发售的 PS 版要细致得多!但是,游戏最终还是被取消了。

## 传说之 97 美式足球

机种:SS　发行:Accolade

本作号称将使用超过 1300 个真实的 1996－1997 年美式足球的运动员(30 个队),此外美式足球历史上最具传奇色彩的年代——1932, 1950 和 1968 年的队伍和球员也将登场。游戏背景选择了大量豪华的运动场,气势非同寻常。然而,由于许可权方面的问题,本作未能推出。

## Magic: The Gathering

机种:SS　发行:Acclaim

本作的概念来源于受到巨大欢迎的角色扮演类纸牌游戏,各种神奇的职业和种族被赋予了全新的生命力。同时,游戏中还加入了流行的即时战略要素。但是,随着 Acclaim 市场战略的调整,"Magic: The Gathering"的发售计划被无限期搁置下来。

## Major Damage

机种:SS　开发:Capcom　发行:Capcom

游戏风格十分卡通化,制作者有意在其中加入了大量幽默要素。按照 Capcom 的一贯风格,作品在细节方面毫不马虎,新颖的设定表现出一款优秀游戏所应具备的基础特征。但是,Capcom 却突然中止了在美国的发展计划,联想起"Fox Hunt"事件,不禁让人扼腕不已。

## Pinky & The Brain

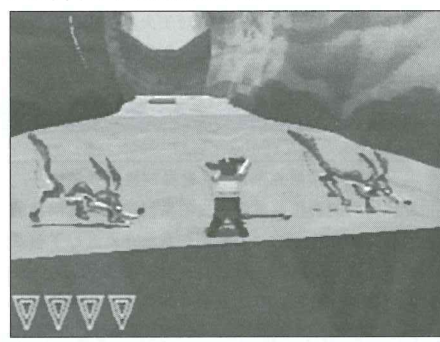
机种:SS　开发:Konami　发行:Konami

华纳兄弟公司的著名动画角色 Pinky & The Brain 在次世代主机上的初次亮相计划,最终却以悲剧收场!游戏原打算根据动画的剧情展开,类型当然是属于动作类!究竟在取消计划的背后还隐藏着什么真相,至今仍然无人知晓!

## 红色响尾蛇

机种:SS　开发:Acclaim　发行:Acclaim

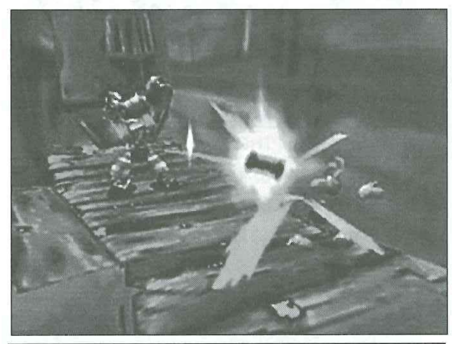
"红色响尾蛇"被誉为后来的真正 3D 动作冒险游戏的铺垫之作!游戏中,你在山峦峡谷众穿梭的同时,不仅要击败敌人,还要避免与各种障碍物相撞!气氛紧张激烈,真实感极强。Acclaim 在调整其游戏制作计划的过程中,中止了本作的开发工作!



## 雷曼 2

机种:土星　开发:育碧　发行:育碧

游戏中那个可爱的虫状主人公诞生于法国,在那里它是如同玛丽奥和索尼克一样的耀眼明星。在一代受到好评后,厂方宣布了二代的制作计划。但是,"雷曼 2"最终却未能于 SS 玩家见面,而是改在 DC 上推出。此外,还发售了 N64 和 PS 版本!



## Riven: The Sequel to Myst

机种:SS　开发:Cyan Productions/Sunsoft　发行:Acclaim

SS 版的"Riven: The Sequel to Myst"和 PlayStation 版本基本相同,主人公在陌生的世界中需要面对一系列的谜题。在经历了无数考验之后,终于迎来了令人震撼的结局!Acclaim 取消了土星版的发行计划。然而,后来本作却在欧洲市场上出现。

# 深层视点 DEEP POINT

## Sentient
机种:SS　发行:THQ

这是一款冒险加解谜的游戏，曾经推出过 PS 版。玩家需要操纵角色在 3D 的环境中进行探索，系统方面不算新颖，只能算是中流之作！就在 THQ 宣布发行 SS 版不久之后，制作方却取消了开发计划。

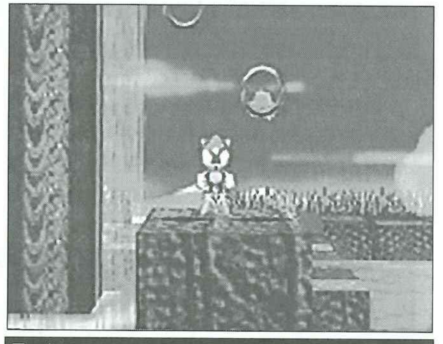


## 索尼克格斗
机种:SS　开发:AM2　发行:Sega

在街机上很受欢迎的作品，同时在玩家中的期待度也颇高。游戏集中了以索尼克为首的个性化角色，紧张打斗的同时也不失幽默和趣味，是 AM2 研的成功力作。“索尼克格斗”的取消对于大多数玩家来说是灾难性的，因为那个时候 SS 上具有号召力的作品实在不多！

## Sonic X－Treme
机种:SS　开发:Sega　发行:Sega

这是将索尼克带入 3D 世界的重要尝试之一，在立体空间的动作要求于过去的系列作品有着明显的不同。“Sonic X－Treme”除了在系统方面进行了有益的探索外，还加入了全新的角色。本作由美国 Sega 开发制作，小组成员为 10 人左右。本作最终未能面市！



## Tenka
机种:SS　发行:THQ

玩家在游戏中扮演一位名叫 Tenka 的射手，而任务则是在布满敌人的区域杀出一条血路。爽快的动作感是“Tenka”追求的目标，但画面的表现能力却使本作缺少了足以说服人的力度！本作后来推出了 PS 版，但是 SS 版却始终未能发售！

## VR 战士 3
机种:SS　开发:Sega　发行:Sega

“VR 战士”是 SEGA 的招牌游戏，它拥有大量拥护者，一代和二代得到业内外人士的高度赞赏！但就“VR 战士 3”的水准而言，SS 移植是具有极大难度的。尽管发售计划的宣布令 FANS 兴奋了很长时间，但那毕竟只是一厢情愿而已！“VR 战士 3”后改在 DC 上推出！

## TNN Motorsports Hard Core 4X4 2
机种:SS　发行:THQ

“TNN Motorsports Hard Core 4X4 2”预计在 SS 和 PS 上同时推出，但后来 SS 版的发行计划被取消了。据知情人透露，一代的制作者来自英国，而二代则选择了不同的开发小组，从而导致了游戏整体素质的下降！为了慎重起见，THQ 只得放弃发售！

## 狼人：默示录
机种:SS、PS　开发:Capcom　发行:Capcom

“狼人：默示录”是一款动作冒险游戏，可以两人同时进行。玩家将在六个不同的世界中冒险，而七个角色则根据其各自的特征而具有不同的特技。本作原计划以 3D 形式制作，但未能付诸实施。Capcom 表示，因为游戏综合了大量流行元素，但反而使得难以兼顾！

## W. E. T. Corpse
机种:SS　发行:Vic Tokai

“W. E. T. Corpse”带给玩家的是一次在未知世界的旅行，操作方面游戏参考了“生化危机”。故事从一间神秘的实验室开始，主人公从手术台上醒来，接下来的任务是查清过去所发生的一切。谜题与适当的动作要素自然不可缺少，但本作却明显缺乏必要的生命力！

# SONY PLAYSTATION

## 永世流传
机种:PS　开发:Cryo Interactive　发行:Viacom New Media

本作根据著名的电视剧改编，其中很多受欢迎的角色都将在游戏中出现！消息一公布，立刻引起了各界的广泛注意。游戏据称将综合多种要素，力求体现出原作引人入胜的魅力。但是，“永世流传”随着 Viacom 的不幸解体而永远湮没在时间的洪流中！

## Athenor
机种:PS　发行:Psygnosis

游戏基于古希腊神话制作而成，你可以从中体会成为传说英雄的感觉。作品中，玩家操纵的主人公将与人身牛头怪物的米诺陶罗斯、蛇发女怪梅杜莎以及九头龙等展开战斗，充分体验古竞技场上的醉人激情。游戏最终被取消，原因不明！

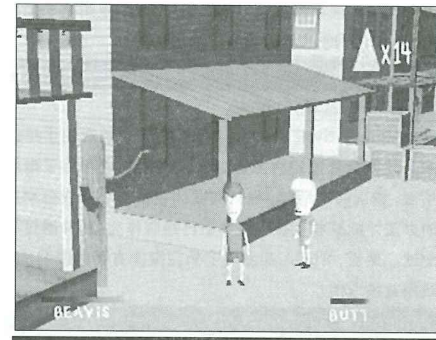
## Barb Wire
机种:PS　开发:GT Interactive　发行:Cryo Interactive

Cryo Interactive 是一家欧洲公司，他们为 PS 开发的“Barb Wire”有着相当吸引人的剧情。被称为冰之女王的 Barb Wire 在其心爱的弟弟被杀后苏醒过来，于是骑上她那黑色的摩托车杀上街头！游戏有多种道具和武器可供选择，气氛火爆。但游戏很快被取消！



## Beavis and Butt－Head Do Hollywood
机种:PS　发行:GT Interactive

Beavis 和 Butt－Head 是一对卡通角色，而本游戏则相应地加入了大量的幽默元素。但是，对于 PS 而言，本作实在没有什么新奇之处。除了简单的 3D 绘图之外，剩下的就只是一些愚蠢的笑话！游戏被取消实在是情理之中，否则只能为厂商增加赤字而已！

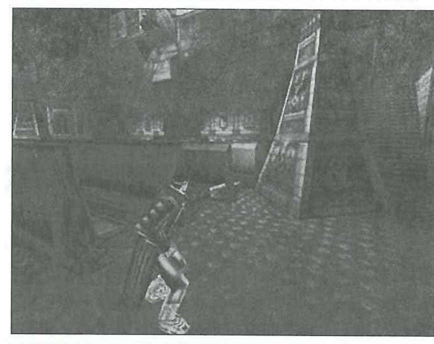



## Bio Swarm
机种:PS　开发:Cyclone　发行:3DO

由于放射性废料的影响，导致了生物基因的突变，地球受到空前的威胁！为了解除危机，主人公们必须面对凶残而怪异的对手……。游戏有三名角色可供选择，共分为五关，此外还可两人同时进行游戏！3DO 未对取消游戏的原因加以解释。

## Bloodshot
机种:PS　开发:Iguana　发行:Acclaim

在未来都市中，你将与许多熟悉的漫画角色相遇，如 Simon Oreck 和 Stroheim 等。与动作游戏迷所期望的一样，游戏中准备了 20 余种交通工具和 22 种武器，故事的结构基本让人满意！但是，Acclaim 宣布该作在市场评估中没有得到行家的认可，因此被取消。



## 黏土战士 X－Treme
机种:PS　开发:Interplay　发行:Interplay

这是一款相当有趣的格斗游戏系列，由黏土构成的角色展开别具趣味的对战，其动作和音效都非常独特！“X－Treme”中集合了大量 FANS 熟悉的人物，系统上基本延续前作。但是，Interplay 因怀疑本作缺少 PS 用户的支持，所以改为将本作推至 N64 上！

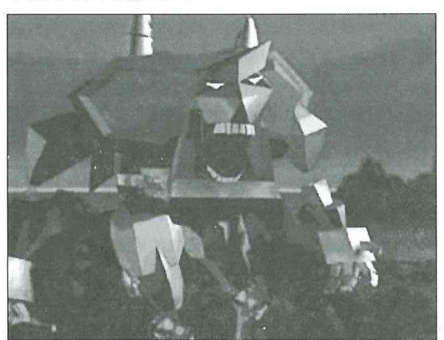
## Colliderz
机种:PS　发行:ASC

根据 ASC 的 Jayson Bernstein 透露，这款游戏是在普通 PUZ 类型的基础上，加入了大量多元化的要素。但详情如何，我们现在已经无从知晓！ASC1997 年时取消了这款游戏，原因是其它厂商的同类作品在市场上遭到了惨败，但也有人传言是该作本身素质太差的缘故！

## 网际斗士
机种:PS　发行:Sierra

“网际斗士”移植自 PC 版的同名作品，但是 PS 版

却始终未能面市！游戏为格斗类型，可两人同时进行，同时穿插了大量高素质的动画。Sierra 没有对取消本作的原因做过多的解释，只透露 PS 版未能达到预期的效果，所以只好忍痛割爱！



Deadline

机种：PS　发行：Psygnosis

只知道这是一款对应单人游戏的动作 GAME，其它情况不详。厂方的制作计划取消几乎和当初的宣布一样令人不可捉摸！

致命的荣誉

机种：PS/N64　开发：TekMagik　发行：TekMagik

本作是 TekMagik 在 SFC 版"史蒂芬·西格：最后的选择"的基础上，所制作的动作游戏。细节上的改动并不是很大，只是厂方宣称画面将比过去大为提升。但是，TekMagik 似乎始终有些举棋不定，所以 PS 与 N64 版的"致命的荣誉"最终还是没能与玩家见面！

死亡标靶

机种：PS　发行：Viacom

在犯罪横行的未来，所有有罪的人都面临两种选择：或者被处死，或者参加一种死亡游戏。游戏中，主人公可以驾驶交通工具，在 3D 环境中任意冲撞……正如前面所提到的，Viacom 不幸解体，所有该公司的游戏制作计划都付诸东流！

Down in the Dumps

机种：PS　发行：Philips

本作根据畅销卡通作品改编，讲述了主人公们的冒险故事。游戏的初期设定引起了不少玩家的关注，其电影手法的运用和相当出色的配音阵容使人们确信这将是一款非常"COOL"的作品。也正因此，当 Philips 宣布取消本作时在玩家中引起了不小反响！

Duckman

机种：PS　发行：Playmates

在美国的漫画网络上，你可查到有关"Duckman"的资料。游戏属于单人动作类，共有 40 个区域和 80 个不同的场景，据说花费了大约 1000 帧手绘的动画。登场角色多大 35 人，配音人员也经过精心的挑选！Playmates 毫无缘由地取消本作的发售计划！

蚯蚓吉姆 2

机种：PS　开发：Playmates Interactive　发行：SCEA

据称"蚯蚓吉姆 2"无论从角色设定还是从背景绘画等方面都存在一定问题，虽然 SS 版也在同步进行，但 SONY 却对 16 位机的画面素质表示失望。SONY 认为作为 32 位机的游戏，3D 化是极其必要的。就这样，经过反复推敲，"蚯蚓吉姆 2"的 PS 版最终未能上市！

Elric

机种：PS　开发：Haiku Studios　发行：Psygnosis

本作根据 Michael Moorcock 的畅销作品改编，Haiku Studios 将其制作成为混合了冒险和 RPG 元素的游戏。此外，"Elric"还吸收了"血兆"和大受欢迎的"暗黑破坏神"等优秀作品的长处，带有浓烈的幻想风格！1998 年，Psygnosis 宣布了这款游戏的死刑！

出埃及记

机种：PS　发行：SONY

有关这款游戏的资料实在是少之又少，我们只知道它是一款第一人称视角的射击作品，可以两人同时进行游戏。3D 环境复杂，情节的发展则不甚了了！在 1997 年的美国 E3 大展上，SONY 公布了部分游戏画面，但随后就没有了消息。

极端梦幻

机种：PS　发行：CAPS

这是一款只对应单人的 action－racing game，主人公名叫迪姆。游戏中需要利用喷射滑板，在躲避各种障碍物的同时快速前进。作品卡通风格突出，同时台词也极具喜剧效果。此外，画面经过特殊手法处理，纵深效果明显。尽管如此，"极端梦幻"终究随风逝去！



Firo And Klawd

机种：PS　开发：DMA Design　发行：BMG Interactive

在计划中，"Firo And Klawd"是一款动作游戏，舞台则设置在纽约市中心。其中共设置了 12 关，难度则根据玩家的技术等级和能力不同而发生相应的变化。"Firo And Klawd"在欧洲得以面市，但由于 SONY 许可制度的不同，美国玩家却未能一睹其风采。

未来打击

机种：PS　开发：Electronic Arts　发行：Electronic Arts

本作属于 Electronic Arts 最为著名的"Strike"系列，1997 年 PS 版的"Nuclear Strike"等都是其中较有代表性的作品。但是，Electronic Arts 后来却已该作不适于列入"Strike"系列为由，终止了开发工作，取而代之的是新作"Future Cop：LAPD"。



幽灵骑士

机种：PS　开发：Crystal Dynamics　发行：Crystal Dynamics

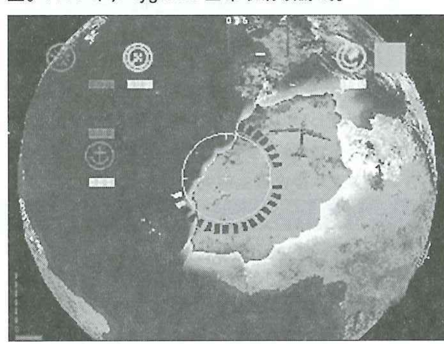
从最初公布的资料看，"幽灵骑士"是一款有着相当出色画面效果的动作游戏。制作者有意采用了镜头跟踪拍摄的手法，使得游戏看起来更加富于动感。但是，由于 Crystal Dynamics 公司改组，"幽灵骑士"的开发计划最终被搁置！



全球控制

机种：PS　开发：Psygnosis　发行：Psygnosis

一位哲人曾经说过："每个人都想控制世界！"Psygnosis 为了迎合人们的这种白日梦，制作了这款"全球控制"！玩家扮演一位极端组织的成员，在全球范围的冲突中，你可以借机控制国家，进而发展自己的力量。1999 年，Psygnosis 宣布取消该游戏。



人间地狱（Hellraiser）

机种：PS　开发：Konami　发行：Konami

根据同名恐怖电影改变的游戏，原作是笔者相当欣赏的恐怖系列片之一（目前为止已推出五部）。风格灰暗诡异，充满了血腥与杀戮。由于 Konami 公司无法确定这样一款游戏投放市场之后是否能够带来经济效益，所以宣布放弃。好失望！

Incredible Idiots in Space

机种：PS　发行：ASC

"Incredible Idiots in Space"是一款喜剧冒险游戏，其中充满了厕所笑话及其它闹剧性的笑料。作品中共有 36 种怪异的异形生命登场，玩家可以选择与其对话。ASC 考虑这部只有"南方公园"可以与其比肩的游戏将会造成不必要的麻烦，所以取消了发售计划。

Moreau 博士的岛

机种：PS　发行：Psygnosis

"Moreau 博士的岛"讲述了一场别开生面的旅行，3D 动作冒险游戏的要素基本都可在其中找到。高清晰度的背景和采用 motion－captured 技术制作的逼真动作很有冲击力。据说游戏开发者为法国人，但 Psygnosis 却执不同意见，计划因此而取消！

Iznogoud

机种：PlayStation　发行：Microids

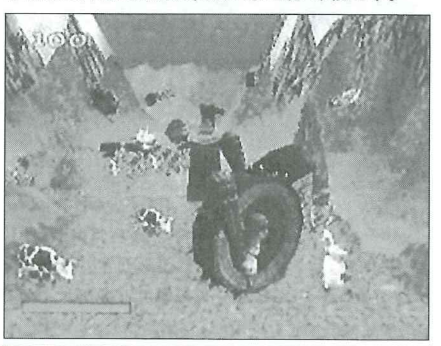
游戏中集合了动作游戏的众多流行要素，同时还加入了解谜等内容。这是一款十分耐玩的游戏，场景广大，设定复杂，玩家的期待度一直很高。Microids 没有详

细解释取消该作的原因，但人们猜测这与该公司在美国的市场策略有关！

### 杀之轮

机种:PS　发行:Apt Productions

故事发生在15世纪的欧洲，玩家将扮演凶残的双头魔鬼。任务则是在村庄和城市展开一连串破坏活动，同时还要击倒村民以及战士等敢于阻挡的家伙。在完成特定任务后，BOSS就会出现。据说，SONY对于本作的发售持反对意见，所以“杀之轮”未能上市。



### 军团

机种:PS

故事发生在2028年，为了拯救面临危机的地球人，你需要借助巨大的武器库而展开激烈的战斗！关于“军团”，我们只知道上述的这些情报，而详细的资料厂方从未公布过！曾一度传来本作延期的消息，但不久后它干脆彻底从发售表上消失了！

### Mace:黑暗时代

机种:PS　发行:Midway

故事发生在14世纪，邪恶的王子与将军和魔鬼订立契约，从而得到了超越常人的力量。但是，在欲望的趋势下，他们希望能够得到更多。杀戮与压迫导致了人民的反抗，七位勇士站了出来。游戏之所以取消，是因为Midway认为在PS上很难达到预期的效果！

### 奇迹2099:王国末日

机种:PS　开发:Saffire　发行:Mindscape

未来并非只有一个，这是很多科幻片的主题，而“奇迹2099:王国末日”也在一定程度上借鉴了这一思想！故事发生在阴暗的假想未来都市，Dr. Victor控制了政府并自任总统……就在这样的背景下，战斗展开了！PS版被取消，厂方转而投入了N64版的开发中！




### Megarace 2

机种:PS　开发:Cryo Entertainment　发行:Mindscape

“Megarace 2”是一款赛车游戏，你既可以单独游戏，也可与朋友对战。其中还加入了一些暴力元素，使得赛车的过程变得更为紧张刺激。场景共有8个，从西藏高原到未来风格的街市，各具特色。Mindscape后来决定将本作改在PC上推出，而PS版则告取消！

### 融化

机种:PS　发行:ASC

为了除掉被称为最终幽灵的Eddie，你必须游历50个不同的世界，在他毁灭宇宙之前找到其力量的根本所在！这就是我们对于“融化”这款单人动作游戏的全部所知。此外，据说Iron Maiden乐队曾为本作做过广告，可惜笔者从未见到过！

### 米老鼠狂野大冒险

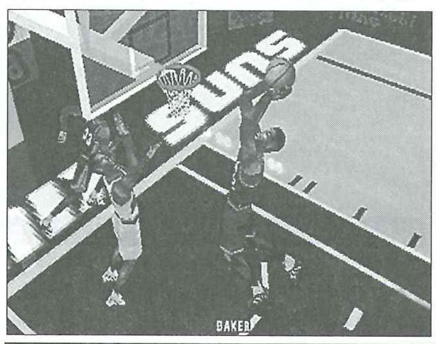
机种:PS　发行:AscII

这是一款单人动作游戏，主人公当然是迪斯尼的金字招牌——米老鼠！游戏公布之后并没有在FANS中造成多大的影响，这主要是因为作为GAME，本作实在缺乏特色。虽然有米老鼠压阵，但没有游戏性毕竟是其致命的缺陷，最终被取消也是为此！

### NBA ShootOut 99

机种:PS　开发:989 Studios　发行:989 Sports

与前作一样的系统，但因为得到NBA的许可，游戏中共有29支球队实名登场。在模式方面本作有着体贴的设定，如准备了exhibition，tournament，All－Star，playoffs以及the finals等等。SONY起先宣布本作的发售会延期，但不久后则彻底取消了上市计划。




### Omikron

机种:PS　发行:Eidos

Omikron是游戏中主人公将进行冒险的都市名称，在这里你将与50种以上的角色相遇，并竭力摆脱想要取得你灵魂的魔鬼的追杀！游戏共分4章，情节相当紧凑。但是，Eidos认为PS的平台能力对于表现这样一款高素质的游戏有一定困难，所以取消了计划！



### 完美的武器2

机种:PS　发行:ASC

据猜测，本作的情节将承袭“完美的武器”一代。游戏最初的名字是“最重武器”，但有关各个舞台的设定却从未公开过！ASC曾表示，本作是其全部游戏中唯一一个在主机被淘汰后，软件仍然可以在玩家中流传的一款。但是，ASC却没有解释取消本作的原因。

### 波斯的王子

机种:PS　开发:Red Orb　发行:Avalanche Software

本作PC版游戏的拥护者遍布全球。PS版是在PC版的基础上加以改进而成，主要制作人Andrew Pedersen表示：“PS用户和PC用户是两个不同的人群，他们对于游戏的要求不同，我们要增添更多动作要素，使其成为经典！”然而，这一切都成了梦想。

### QAD

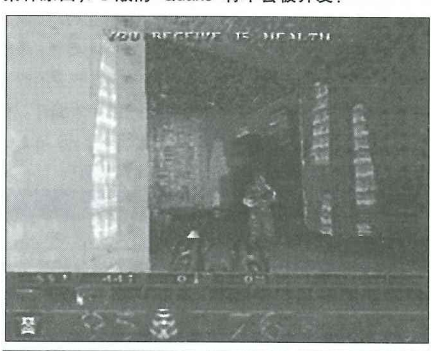
机种:PS　发行:Avalanche Software

“QAD”是一款以完成各种任务为主线的飞行射击游戏，玩家需要驾驶拥有强大火力的太空船去进行战斗。此外，游戏中还加入了白刃战的设定，使其可玩性大大提高。应该说，本作还是具有相当实力的，其被取消的命运令人惋惜！

### Quake

机种:PS　开发:Lobotomy　发行:GT

这款第一人称视角的射击游戏在PC领域大大有名，其杰出的设定征服了无数玩家。但是，关于PS版将发售的消息并未得到厂家的证实，一直作为非官方的小道消息四处传播。后来，厂家终于站了出来：“基于某种原因，PS版的‘Quake’将不会被开发！”



### Raze

机种:PS　发行:Interplay

Interplay宣称将用这款“Raze”打破格斗游戏的传统。首先，这将是一款四人对战游戏，四位角色将同时出现在同一个屏幕内。其次，本作仿效了SQUARE的“武士之刃”，角色可以在三维地图上四处奔跑、攀爬障碍物等！但是，游戏终究没能推出！

### Respect Inc.

机种:PS　发行:Psygnosis

本作有着相当出色的创意，但是在开发的过程中却没能顺利得以进行下去。我们除了得到了部分游戏画面外，最终等来的还是失望。

### Rebel Moon Rising

机种:PS　开发:Fenris Wolf　发行:GT Interactive

“Rebel Moon Rising”是一款第一人称射击游戏，类似于“DOOM”，PC版是当初为了体现MMX的水平而制作的。原计划本作也会在PS上推出，但是1997年7月，GT Interactive却正式宣布取消PS版的发售计划，原因则未作详细说明。

### 生化危机1.5

机种:PS　开发:Capcom　发行:Capcom

“生化危机1.5”原来是作为二代而开发的。当游戏开发到70%的时候，Capcom的游戏制作人三上真司突然决定放弃这个制作计划并全部开始重新设计。原因是由于游戏进程太慢并且与前作太为相似、缺乏新意，为了能在游戏中多增加一些趣味而只好放弃。

**回火 2**

机种:PS　开发:Silent Software　发行:MGM Interactive

一代曾经在 3DO、PS、SS 及 PC 等主机上推出，是杰出的 3D action－strategy 作品。“回火 2”不仅有着战略类游戏的特色，同时又保持了射击类游戏爽快的感觉，各个方面比起一代都得到了充分的强化。由于 PS 版的制作工程过于浩大，游戏只得取消。



**火箭赛师**

机种:PS　发行:Rocket Science Games

“火箭赛师”综合了运动和格斗的要素，计划为 PS 和 PC 两个平台进行开发。游戏共有三个模式，即 rocket war，rocket racing 和 rocket ball。在 rocket war 中，只有最后生存下来的人才是胜利者，另外两个模式也各具特色，紧张刺激。PS 版被取消，原因不明。

**Rollerball**

机种:PS　发行:Z－Axis

本作是基于 1975 年的同名科幻经典作品改编。时间设定在 2098 年，在那个时候，取代地区间战争的是一种全新的体育运动。运动的胜负往往决定了某些势力的未来，但也正因此使得该运动充满了危险性……由于开发进度过慢，本作终于被取消！

**ShredFest**

机种:PS　开发:EA　发行:EA

这是 EA 为 PS 开发的滑雪游戏，其中的背景没什么特色，但游戏进行过程中的速度感与真实感却较为突出。但是，在 1996 年的制作途中，EA 却突然宣判了本作的死刑。究竟那时发生了什么事情，至今都还是一个未解之谜！

**女海妖**

机种:PS　发行:CAPS

正如 CAPS 所说，“女海妖”不啻为一场超现实梦境中的冒险！故事发生在未来的洛杉矶，你需要操纵一名男孩与邪恶的力量进行斗争。游戏中的时间与空间平行穿插，诡异离奇的设定比比皆是。听上去这一切都相当吸引人，但游戏不幸地石沉大海！

**速度一族**

机种:PS　发行:THQ

根据 Nemicron 的插图小说改编，讲述了一次在器官内的速度之旅！游戏中，你不仅要躲避各种障碍物，同时还需与敌人战斗。总之，你的速度将关系到生存的希望。制作者采用了多边形即时演算技术，整体表现较为流畅。游戏最终被取消！

**StarCon**

机种:PS　开发:Accolade　发行:Accolade

游戏中的任务安排并非单一，你可自己选择游戏的进程。在游戏结束后，你可以再度进行挑战，这是你将能够使用更为强力的武器和工具。Accolade 曾表示：“本作的发售将会延期，原因是我们希望奉献出更为精彩的作品！”但是，事实是玩家被欺骗了！

**斯塔福利特学院**

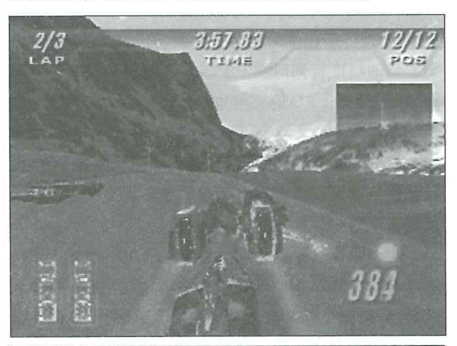
机种:PS　发行:Interplay

我们现在已经无从知道，为什么 Interplay 要对“斯塔福利特学院”的 PS 版进行长时间的宣传。游戏中玩家需要扮演怯懦的 David Forester，在旧金山的 Starfleet Academy’s Command College，他将体验人生新的篇章……厂方因 PS 机能所限，取消了游戏！

**星球大战:第一章 竞赛者**

机种:PS　发行:LucasArts

这是以“星球大战”为背景的 RAC 游戏，以前曾推出 N64 版，PS 版是则在其基础上制作的。然而症结也正在与此，LucasArts 努力与任天堂进行协调，但任天堂却对此表示了其一贯的强硬态度。结果，本作的 PS 版就此破灭，LucasArts 转而研发新的系列作品。




**梦幻**

机种:PS　发行:ASC

这是一款带有解谜因素的单人动作游戏，在 3D 的环境里，玩家需要冲破重重阻碍以达成目标！游戏采用了即时演算技术，但画面的表现力却不甚理想。系统设定未能推陈出新，令人失望之处比比皆是。游戏的取消是在情理之中，垃圾被送到了该去的地方。

**Ted Shred**

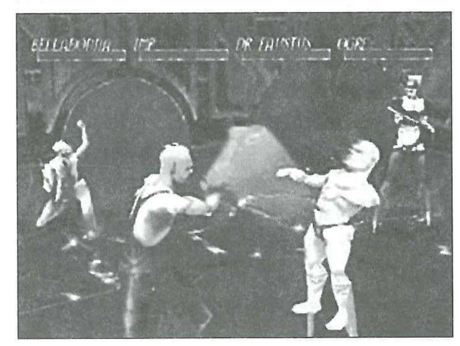
机种:PS　开发:Digital Domain　发行:IBM

这是一款 3D 横向动作游戏，其要素包含了冲浪、皮划艇、滑板等等最为流行的运动项目。本作的音效较为突出，而清新的画面也是其亮点所在。但是，制作厂商前期的宣传有些言过其实，以致后期制作的水准难以达到预期的水准。就这样，“Ted Shred”被埋葬了！

**战栗杀机**

机种:PS　开发:Paradox　发行:Virgin Interactive

“真人快打”系列的成功是本作灵感的来源，可以说“战栗杀机”的设定比之更为凶残。玩者可以在同一场地中，与一至三名对手进行搏斗。游戏后来被取消，而且以后不再投入开发，据知情人透露:“该作的内容不适合市场的需要是取消的主要因素。”



**害虫**

机种:PS　开发:Kronos　发行:Eidos

本作 1998 年 E3 展上首次公开，设定十分有趣。你需要从三种害虫中选择一种，然后尽可能地扩大自己的战果。你的主要敌人是 Dr. Cautious，他会发明种种技术来阻止你的行动。对于本作取消的原因，Eidos 没有向媒体做出任何解释！

**暴力的种子**

机种:PS　发行:Rabid Entertainment

游戏中你将扮演来到地球的异形，为了阻止人类科技的发展，你的使命是将地球彻底摧毁。本作共有 5 种武器，在不同的环境中，这些武器将发挥不同的威力。在屏幕上，有着关于等级的显示，你可随时看到自己的成绩。游戏最终被取消，原因不明。

**Viper Red Sector**

机种:PS　开发:New World Comp　发行:New World Comp

“人类被自己的造物所害”——这样的主题我们曾在无数作品中看到。本作中，你需要扮演可以用脑波控制战斗飞行器的战士，而对手则是狂暴的人造人！游戏里敌人的 AI 很高，因而难度大大增加。在 3DO 公司收购了 New World Comp 后，本作被迫取消。

**Virtual Gallup**

机种:PS　发行:Sunsoft

游戏中玩家扮演赛马师，你需要利用在比赛中的得点为自己得赛马增加速度、持久力、冲刺力以及步法节奏等，以便为下场比赛得获胜创造条件。制作者计划将过去三年的赛马统计数据放置到游戏中，但随着计划的取消，一切都成了空想。

**WCW／NWO Live**

机种:PS　发行:THQ

摔交游戏在欧美一直有着众多的拥护者，本作中又 30 名以上的摔交选手登场，他们有一半以上来自 WCW 和 NWO，其余则来自日本。游戏画面每秒达到 60 帧，真实感极强，同时可以四人进行比赛，乐趣大增。但是，“WCW／NWO Live”最终还是没能面市！




**洼地**

机种:PS　开发:New World Comp　发行:New World Comp

这是带有神秘色彩的动作冒险游戏，玩家扮演的是一位受雇于外星政府的追踪者，目的是将危险的逃犯绳之以法。由于 New World Comp 被收购，本作从发售表上永远消失了！

**Youngblood**

机种:PS　开发:RealTime Associates　发行:GT Interactive

根据 Rob Liefeld 的漫画改编，游戏中共有 11 项任务，采取即时的发展形式。玩家控制由 Badrock 等组成的小队，战斗中可以取得经验值和事件发展的线索。由于游戏系统的复杂，最终导致了彻底被取消的命运。

(未完待续)




在购买自己中意的游戏机时，你面临的最大问题只有一个，那就是质量！当很多朋友购买了游戏机不久，就发现在质量上出现了问题，要么是游戏机读盘不好，要么就是控制不灵活。不用怀疑，用户已经上了奸商的当！那怎样才能避免这种情况的发生呢?本文就是指导那些准备购买游戏机的朋友，让他们了解购买游戏机时的各种注意事项。下面将详细介绍几种游戏机的型号和功能，同时还要揭露奸商们的行骗手段及用户的应对方法。此外，游戏主机的使用和保养方法也将有所论述。

对于 NGC 和 XBOX，因为推出时间比较晚，所以奸商利用主机本身使玩家上当的机会比较少，主机有质量问题的概率也很小，所以本文主要介绍几个推出时间比较早的主流游戏机的购买注意事项，如 PS、DC、PS2 及 GBA。

## 主机型号

对于想买游戏机的朋友，选择什么型号的主机是很关键的。虽然是相同规格的主机，但只要型号不同，游戏机在性能上就会有细微差别，而奸商就有可能通过不同型号的主机达到欺骗顾客的目的；同时，不同型号的主机在电视制式上也有不同要求，这对玩家本身有很大影响，所以了解游戏机型号对玩家相当重要。

### PS

PS 自面市以来已历经 8 个年头，它的型号也是最多的。在了解 PS 型号之前，请先注意两点：

*1. 型号前两位的数字越大则型号越新；*

*2. 型号的最后一位数字“0”表示日版面型；“1”表示美版机型；“2”表示欧版机型；“3”表示亚洲机型(专指中国香港地区和中国台湾地区)。*

下面就来看看 PS 的具体型号以及功能变化。

SCPH－1000 型：最早的主机，含 AV 输出、S 输出，其它视频输出(要专用线)，对战接头号，扩充槽。

SCPH－3000 型：少了 S 输出，和 1000 型最大的差别是电路板(重新布线)。

SCPH－3500 型：基本上和 3000 型没差别，但多了一个手柄(价格不变)。

SCPH－5000 型：和 3000 型的差别不大，板上的零件有变，电路版还是相同的。

SCPH－5501 型：较早期的美版 PS，据说这种型号的主机在颜色和细微质感上，跟最新型的 SCPH－7501 型有明显差距。

SCPH－7000 型：在 CD PLAYER 模式中听音乐时，按下选择按钮(SELECT)，会有独特的 3D 万花筒出现，是 7000 型所独有的。

SCPH－7500 型：加装了特殊音效芯片，在音源输出的效果上比另外两个型号强。

SCPH－9000 型：简化了主板设计，并取消扩展插口，属于 PS 最后的廉价版。

从 5000 型开始，PS 就向欧美出口，所以从这一代开始，PS 的型号就开始出现尾数为“1”和“2”的机器(如“5501”)是在美国发售的机型，而“5502”则是在欧洲发售的机型)，同时在 PS5500 系列以后，PS 的亚洲版也开始发售，PS 的型号也开始出现尾数为“3”的机器。值得一提的是，SCE 曾经发售过型号为 5903 的亚洲版 PS，是在 5500 系列的基础上增加了内置 VCD 播放功能，这也是唯一只对亚洲单独发售没有在其它地区出现过的 PS 机型。

同一型号系列的主机(如日本 5500、美国 5501、欧洲 5502、亚洲 5503)在机器性能和设计上没有什么区别，但是在主机制式上有着差别。亚洲、日本和美国的主机都是 NTSC 制，并且使用的电源都是 100V－130V 左右，而欧洲的 PS 则是 PAL 制式，采用 220V 的电源。而 PSONE 没有太多的型号考究，但同样，在欧洲和其它地区发售的 PSONE 也是 PAL 制式，也是用 220V 电源的。

值得玩家注意的是，9000 系列以前的 PS 游戏机已经全部停产，绝对没有新的机器出厂。所以，当商人向购买者推销的 9000 型的机器，那必定是二手机器或者翻新货。

### PS2

与 PS 一样，PS2 也有型号区别。PS 最后的型号为 9000 系列，那么 PS2 的型号就从 10000 开始。与 PS 一样，PS2 也有型号区别。PS 最后的型号为 9000 系列，那么 PS2 的型号就从 10000 开始。

*1. 型号数字越大，说明这个型号的机器越新，而机器型号上尾数的“0”、“1”、“2”、“3”依我代表了在日本、美国、欧洲和亚洲发售的机器型号。*

*2. PS2 还多出了尾数为“5”的型号，这代表该型号的 PS2 是在澳大利亚发售。*

下面就是 PS2 的型号以及功能对照。

SCPH－10000：播放程序版本 1.00，记忆卡为旧版，记忆卡型号 3－059－051－01。

SCPH－10000：播放程序版本 1.01(1.00 版本也可用)，记忆卡为新版，记忆卡型 00－01 3－059－051－02(01)。

SCPH－10000：播放程序版本 1.01(1.00 版本不可用)，记忆卡为新版，记忆卡型号 00－01 3－059－051－02(01)。

SCPH－15000：简化主板设计，播放程序版本 1.01(1.00 版本不可用)，记忆卡为新版，记忆卡型号 00－01 3－059－0510－2(01)。

SCPH－18000：内建播放程序版本 2.00，附遥控器，记忆卡需另购。

SCPH－30000：简化主机设计，内建播放程序版本 2.00，内置硬盘盒，记忆卡需另购。

SCPH－35000：内建播放程序版本 2.00，内置硬盘盒，记忆卡需另购，附送正版游戏《GT3》。

SCPH－30007 型：台湾版主机，第一批 3 万 5 千台自 1 月 14 号上市以来便被台湾玩家抢购一空，受欢迎程度相当之高。也是想玩正版中文游戏玩家的第一选择。相对的价格也比较昂贵，未来有大幅降价的可能。价格为新台币 11280 元。

SCPH－30006R：港版主机，机器内附有中文说明，采用 220V 电源。虽然价格便宜，但改机后兼容性不是很好，同样推荐想玩正版中文游戏玩家的朋友购买。价格为 1800－2100 元。

每个型号的机器根据生产时期的先后又产生了不同的主板编号，即 v1、v2、v3……例如同为 SCPH－30001 主机却有 SCPH－30001 v1、v2、v3、v4、v5 的区别。怎样区别自己的机器是 v 几呢?这里给大家介绍一个好的办法，看机器的序列号上字母后面的第一个数字 1＝v1，0＝v2，2＝v3，3＝v4，4＝v4，5＝v4，6＝v4。

v4 和 v5 的区别在于 v5 机器的序列号后面有字母“R”例如：U2328940 一定是美版 V3 主版的机器。

PS2 主机的型号对玩家相当重要，早期 PS2 的 DVD 播放程序都是通过光盘上的驱动程序播放，记忆在 PS2 的记忆卡上(即可通过驱动程序互相拷贝)，第一批 10000 型号的 PS2 主机是 1.00 的 DVD－VIDEO 播放程式，可以使用密技来播放第二区以外的片子。而凡是不能使用 1.00 版播放程式的主机(即第一、第二批 10000 型 PS2 以外的主机)，都无法播放第三区(台湾所属)的 DVD 影片。到了 18000 型以后，PS 的 DVD 播放功能的程序都是内置在主机内，播放程序由原本储存于记忆卡中，改为储存于主机内部可改写的记忆芯片中，以后还可以更新，但无法安装旧版播放程序(1.00 1.01)。附属的遥控器必须搭配新版播放程序使用，另外还有独立贩售的遥控器套件可供旧版主机玩家选购。

PS 的旧版记忆卡非常容易发生记忆破损的问题，以后零售版的记忆卡与第二批以后生产的主机随机配备的记忆卡都是改良过的新版，新版记忆卡发生问题的机率就很低，可以归类为正常产品的不良机率问题。所以有旧版记忆卡的玩家最好注意一下自己记忆卡，以免哪一天突然发生记忆破损，心血随风而逝的惨剧。大家在购买主机的时候也要注意这个问题。

有部分主机外部标示跟内部系统显示版本不相同，虽然内、外标示的编号可能是 SCPH－10000 型(比如第三批 10000 型 PS2 主机)，但是主板却跟 SCPH－15000 型一样，无法安装及使用 1.00 版 DVD－VIDEO 播放程序，所以各位玩家在购买之前，最

好确认是否可安装及使用1.00版DVD-VIDEO播放程序，以免买到不是自己想要的主机。

虽然基本型号和一些功能不一样，但是PS2的10000型和15000型基本都处于停产状态，大家很难买到真正的“原装货”。

据说在18000型以后的PS2主机（包含18000型），主机内部结构和主机频率上都有所改变，相对性能比之前的PS2主机更好一些，对游戏的支持也较以前的主机好（可以用《GT3》作为参照），虽然这则消息没有经过SCE证实，玩家也可把它作为一个参考吧。

**DC** 与PS和PS2不同，DC的型号没有这么多，不同型号的DC的变化也没有这么复杂。总的来说，不同型号的DC差别并不大，只是在配置上，不同型号的DC不完全相同。下面先简单介绍一下DC的型号。

3000：最早的DC，搭配33.6K的MODEM，日本销售。

3005：取消MODEM配置（需单购），改善早期主机发热过大的毛病，日本销售。

3010：与3005相同配置，亚洲销售（含日本）。

3020：搭配56K的MODEM，欧洲销售。

3030：搭配56K的MODEM，美国销售。

对于DC来说，几种型号的DC在功能上没有太大的差别，唯一值得注意的问题就是要小心最早的3000型，这款机器在发热量上大得令人吃惊，而内部制作工艺也比后来的机器差，性能上也有缺陷（3000型的中央处理器和图像处理芯片是以0.25微米技术制造，而以后的机器改良为0.18微米技术制造）。它在玩游戏的时候容易发生死机，不稳定等情况。其它情况和PS一样，欧洲版本的DC使用PAL制式和220V的电源，虽然是不同地区的DC，但是MODEM是通用的。

另一个值得注意的情况是，不管什么型号的DC都有A型和B型之分，一般在机器后面的铭牌上有标志，而不同类型的DC在读盘和一些细微的地方都有不同，大家在购买的时候要注意辨认（方法在后面将会详细介绍）。

虽然每个机器只有这么几个型号，但是生产游戏机的地方却很多，同一个型号的机器可能是日本生产，也可能是菲律宾、马来西亚、中国甚至是墨西哥等国家出产的。这不用担心，这都是经过硬件厂商许可的，机器在硬件质量上都可以保证，大家在购买机器的时候不必以出产地为准。再有，不同地区的主机游戏是不兼容的，同时所使用的电源电压也不相同，勿必注意。

## 辨别真伪

对于想购买游戏机的朋友，在购买过程中最害怕的莫过于上当受骗。相信在读完了下面的介绍后，就对奸商的各种手段有所了解，并可以加以防范了。

### ●主机

主机是整个游戏机中最重要的部分且大有文章可做，而奸商也常常通过主机来欺骗大家。主机在整个游戏机中又是价格最高的一部分，往往奸商可以通过主机骗取大家更多的钞票，少则几十元，多则几百元。下面，我们就来看看奸商们常用的手段。

#### (1)主机型号

主机型号是购买游戏机时常见的问题之一，而奸商也往往在这上面下功夫。一个不同型号的主机在机能上或只有少许差异，整体性能不会差异太大，但是一个主机型号往往在价格上却相差甚远。一方面是进价不同，另一方面也和奸商的心态有关系。通常在一个时期，一个新型号的主机比起旧型号，进价稍微偏高一点（当然不排除整体主机降价的可能），奸商会把旧型号的主机首先推荐给顾客，说它是如何如何好，甚至性价比比新型号的主机还高。这样做一来是为了清除旧货，二来也可以多赚点钱。其它只要没有经过太大的改造，同一系列的主机不管型号怎么变，其功能是差不多的，如果奸商们把一个机器的型号说得如何如何好，估计十有八九都有问题。另外，如果参考了前面的主机型号后，大家都知道，游戏机的某种型号在一段时间后就会停产（比如PS的7000和PS2的10000型），如果过了很长时间后奸商还在向用户推荐这种机型，可能这是他没有卖出的存货，也有可能那个机器是二手货。

对于DC来说，几种型号都有可能出现，大家买什么型号的DC并不重要，只要考虑到自己家庭电视机和电压的环境就可以了。但是就像前面说的一样，DC有两种，一是早期的A型，一是后来为了防盗版的B型（不过经过改造，也可以读D版）。相对来说，A型价格高一点，性能和B型差不多，但是B型毕竟是拆机改造过的，所以很多朋友都不喜欢B型，奸商通常利用这个心理来欺骗顾客，把B型DC当A型DC卖给顾客，同时可获取更大的利润。还有千万不要买3000型号的DC主机，那绝对是有问题的DC机型。

**应对方法**

当遇见这样的情况时，第一要考虑自己的实际情况以及各种主机型号的功能，再选择自己要买的主机型号；第二要考虑现在比较流行的主机型号，不要买到已经停产很久的主机；第三就是如果已经决定了要买的型号后，就坚持自己的观点，如果没有决定的话，听听别人的意见，甚至是老板的意见；第四就是在购买的时候不妨拿几种型号的主机比较一下再作决定。

购买DC主要注意A型和B型的问题就可以了。日版的A版是真正的老机器，可以直接读D版碟，而B版是SEGA后来出的机器，加入了防读CD碟的程序只能读正版，B版机器运到中国后是被改装过后，才能读D版碟，而被换的就是MPR-21931芯片！被换成了美版机的MPR-21068芯片！值得注意的是，游戏机经过重新拆装和焊接，其焊接质量就要看厂家和供货商了！还有重要的一点是，B版机在玩某些正版碟时会发生跳帧现象，而且读碟时间比D版机要长一些！但你只玩D版的话就没什么关系了。区分方法很简单，看看后面的铭牌，一般都有A或者B的字样，当然奸商就可能连铭牌一起换掉了，所以最好是读取一些D版碟就知道了，如果是A版机的，碟子放入主机内一般会自动进入游戏，如果是B版机，必须要到操作界面才能读出（或者更改操作界面）。

通常，不同型号的主机价格是不同的，大家在选购的时候，也要看清楚不同型号主机的周边配置，免得让奸商们钻了漏洞。

#### (2)二手货

大家都知道，一个二手货的价格当然要比新机器的人价格便宜很多，而奸商为了获取更高利润，会在市面上回收很多二手主机，然后给主机做一些清洁后当新主机卖。

一个PS机或者DC机的二手货估计在150-300元左右，而卖给顾客却是700-800元，完全是暴利。一般来说，一个店铺收到二手主机以后，第一个事情是给主机做清洁，先拿各种清洁剂来清洁主机表面，把主机表面基本上清洁干净以后，就看光头，如果游戏机的光头只是一般消耗，就给光头做清洗工作，甚至调大光头的功率，让光头读盘能力和新机器差不多，如果光头实在老化过度，就应该换一个光头。一般来说，一个光头的价格也不是很高，只要把主机卖出去，其利润依然比较可观。

现在市面上的GBA多起来，而二手的GBA经过翻新卖给顾客的事也时有发生。GBA是用卡带游戏的，没有光驱，鉴别方法比较难，面对现在市面上各版本的GBA（销往新加坡、马来西亚地区版，香港版和日本版），很多人也许会选择日版，但是真有那么多日版吗（这里指只在日本销售的版本，因为新马泰版和香港版也都是日产的）？当然不是，它们当中除了很少一部分是真正的日版机外，有相当一部分是“贴牌机”（就是拿到中国组装后再贴上以“AJ”为开头（首批GBA）的序列号进行销售的。

还有一部分就是要提醒大家购机时注意“翻新机”。销往不同地区的GBA除了最开始的一批机器是在日本生产的以外，其它基本是在中国大陆组装的，但经过原配件生产厂家的授权，质量也相当过硬，大家购买GBA的时候只需要注意不要买到那种翻新的二手货机器就可以了。

**应对方法**

不管主机怎么清洗，只要是旧的，一般总会留下一点痕迹，大家可以把主机整个拿起来看看，特别是一些主机外壳结合部分，总会有一些污垢的，比如说PS主机盖子里面控制盖子升起的部分。当然也有可能奸商把清洁做得很彻底，这个时候最好仔细看看主机外壳有没有划痕（铭牌由于是金属制作，所以有划痕的可能性很大）。如果这样都还看不明白，那么只好从光头入手，PS的光头由于型号不同，所以光头的数据线的长短也是不同的，如果看见主机的光头有延长线，那么至少说明它的光头不是原装的。对于PS2和DC，看光头线是没有什么用处的，这个时候最好多拿几张D版碟子试试，特别是盘面比较花的D版碟，一般二手主机经过一段时间的使用，光头的读盘能力都有下降，多试几张游戏盘，相信就能看出机器的质量了。还有一个就是外包装，旧主机或者二手主机的外包装都比较脏，旧以及变形，成色一看就知道年代久远，大家购买主机的时候也要留心主机的外包装。

至于鉴别GBA的方法就比较困难，一般来说，先看说明书上的序号，如果机器后面的序号和说明书上的序号不一样，这个机器就很有可能是二手翻新货；然后再看卡带插槽，如果是新机器，一般没有经过插卡游戏，所以它的卡带插槽应该很新，如果有较多的细微划痕，甚至里面金属部分有一些划痕，那说明这个机器已经使用了很多次，有可能是二手翻新货；最后再看看GBA的表面和按键，新的GBA表面除了没有划痕，按键也应该很新，如果表面或者屏幕有划痕，按键声音不正常（比如按A、B键时，感觉B键有明显“DA、DA”声，而A键“DA”声很轻，说明按键已使用过一段时间，因为通常按“A”键较频繁），那这个机器也可能是翻新的主机。购买GBA，应掌握了三个原则：

1、购机时一定要核对序列号（这点最重要）；

2、卡带插槽是否有刮痕；

3、主机表面和按键的新旧程度。

#### (3)组装机

这一项基本只适合PS主机。很多奸商收集了机器中的零件，比如说：主板、光驱、电源板等，然后从某些地方进到一些制作粗糙的机器外壳，然后就可以拼凑成一台像模像样的PS机了，这种机器的成本很低，大概就在300元左右，然后卖给一些不识货的朋友。

**应对方法**

其实辨认组装机是最简单的了。一般组装机的外壳相当粗糙，摸起来手感很不好，而且只要和真

正的主机一对比就要露馅，组装主机的标志颜色都不正常，一般偏暗，而组装机由于是拼凑而成，只要仔细一看，就会看到机器的各种结合部位都很不细致，经常出现略微错位的现象。同时，由于组装机是各种零件拼凑而成，所以性能上相当不稳定，读游戏碟的能力也很差，只要找一些比较难读的光盘，组装机马上就现形了。另外还有一点就是，组装机的价格普通比新机器的价格便宜很多，如果觉得这个机器同相同机型相比价格低得有些离谱，那么就要对这个机器加以注意了。

(4)更换主机零件

更换零件也是奸商经常使用的手段之一，对于一个主机，每个零件都是原装的，而奸商则可以把这些原装零件拆除下来，换上一些旧的或者质量不过硬的同型号零件。这些换上去的零件在价格和质量上都和原来的零件相差较大，这样奸商可以把主机按原来的价格卖出运河，还可以把换下来的零件高价单卖，赚取的利润也就更多。这种情况一般经常出现在光头或者一些附加配件中(比如手柄、电源、AV线等)。

**应对方法**

这种手段是最难防范的，一般来说，顾客往往从外观看不出主机有什么异常的情况，除了光头可以让顾客看见以外(PS2还看不到光头)，总不可能把机器也拆开看吧?不过一台主机的内部零件如果更换过，它的兼容性就会出现问题，因为奸商总不可能把很好的零件更换上去(那样也就没有利润可言了)，所以换上去的零件一般都会让整个主机的性能比原装主机的性能有所下降，这个时候还是只有用D版盘来做试验，在购买的时候多用机器读读各种光碟，多工作几个小时，再听听主机的声音(读盘和交流电声音)。一般来说，主机工作时持续声音太大的话就不正常，如果主机在工作几个小时后，读盘和声音都正常，那么基本可以确认这个主机的质量没有什么问题了。就算不幸买到了这种更换零件的机器，相信这种机器在使用一段时间后就会出现问题，所以最好先和销售商谈好售后服务，有问题也好及时更换。

## ●配件周边

对于主机本身，现在能耍的花样并不多，一般购买者也会多一个心眼，所以如果在主机本身占不到便宜，奸商就会在各种游戏机配件周边上做文章，而游戏机周边设备又相当多，很可能让人防不胜防，所以顾客们也常常会在这方面上当吃亏。

(1)手柄

手柄是最容易让初级玩家上当的，一般来说，一个游戏机整体配置里面至少有一个原装手柄的，很多奸商为了多获得利润，会把这个原装手柄换成组装手柄(当然，不排除为了降低整机价格而换成组装手柄的情况，但这样一般会给顾客说明)。就算单独购买主机的手柄，怎么区分原装和组装手柄也成为玩家们头疼的问题之一。下面，就几种不同主机的手柄来给大家简单说明一下。

**PS手柄** 从外形看原装和组装手柄基本没有什么区别，但是仔细辨认就会发现，原装手柄在各部位的结合处都很细致紧密，组装手柄就显得参差不齐。原装手柄上的图案很清楚，而组装手柄的图案颜色一般比原装更鲜艳或者暗淡。更重要的是，原装手柄的图案在用过很久以后，图案依然清晰，组合手柄在用一段时间后，图案就会褪色、脱落。从手感上来说，原装手柄的手感非常好，按上运行的感觉软硬适中，而组装手柄的手感就相当差了，按上去不是太硬就是太软，而且按键经常会发生异常情况(比如说按键朝一边倾斜或者按键太松)，而且原装手柄摸上去感觉很舒服，而组装手柄由于做工问题，摸上去一般都会很粗糙。从产地来说，原装手柄除了开始几批是日本原产以外，以后的手柄一般都是日本以外的国家生产，比如说韩国、中国、菲律宾、马来西亚等，而现在如果还有新的日本产PS手柄，都是组装的无疑，所以千万不要用产地来区别手柄是否原装;最好从重量上区分，原装手柄份量重，组装则轻得多。

如果这样还不能区分手柄的真伪，那么就教大家一个最简单的方法，拆开手柄看!原装手柄里至少都会有一个(或得几个)长方形的集成电子块，而且原装手柄内部各种零件的做工和焊接都很精致，而组装手柄为了节约成本，当然会简单了事，里面一般是一个不规则的电子块，而零件的做工和焊接都很粗糙，一看就知道。现在由于PS的手柄越来越少，也有用原装手柄的外壳里面装组装手柄的“芯”，或者用组装手柄的外壳装原装手柄的“芯”，所以最后的办法就是拆开手柄看个究竟。

**PS2手柄** 由于PS2几乎兼容PS的所有配件，所以PS的手柄不管是不是能振动的都可以在PS2上使用(有少数PS2游戏不行)，PS2手柄的区分方法和PS手柄差不多，甚至更简单一些。现在的PS2手柄是DUAL SHOCK 2振动手柄，全是黑色，如有其它颜色的手柄，必为组装无疑。对于游戏，PS2真伪手柄更容易区分，比如拿《保镖》这个游戏来做试验，如果能在《保镖》这个游戏上使用的手柄，一定就是PS2的原装手柄;如不能，这个手柄要不就是组装PS2手柄，要不就是PS的手柄。

**DC手柄** 原装DC手柄上，在那个模拟小摇杆的下方的小球是光滑有反光且无接缝的，它不能往下按，组装的手柄比较粗糙，能看到接缝，而且还能按下去。另外组装手柄的十字键按下去的感觉也很硬。和PS的手柄一样，组装的DC手柄无论在做工或手感上都不能和原装的DC手柄媲美。组装DC手柄的按键一般很硬，做工粗糙，摸起来感觉很“面”，特别是玩游戏的时候，DC组装手柄在控制上都不会很灵活。其它的辨认方法就基本和PS的一样了，还是那句话，大不了拆开看电路板!拆开手柄，如果电路板反面有SEGA的字样，就一定是原装手柄了!

综合来说，只要是原装手柄一般做工和手感都相当好，组装手柄在这方面就很差，而且原装手柄的内部结构也不是组装手柄能够媲美的。一般来说，拆开一看，原装和组装手柄的分别一下就出来了。最后，原装手柄在游戏的对应上也和组装手柄有很多差异，只要用特殊的游戏试验一下，那么原装和组装的手柄也就很容易分辨出来了。

(2)记忆卡

记忆卡是玩游戏时必备的工具之一，一个好的记忆卡对玩家至关重要。买到一个质量差的记忆卡，不但会让玩家的心血付之东流，而且还有可能损坏主机本身。现在原装的记忆卡都比较贵，而且少见，所以组装记忆卡也是大家不错的选择，只要是好用的，组装记忆卡也不会比原装记忆卡差到什么地方，那如何选择一个好的记忆卡呢?

**PS记忆卡** 原装记忆卡请大家就不要考虑了，现在能够买到的记忆卡都是组装的，原装的不但少而且价格不菲，但是功能和质量上却不见得比优秀的组装记忆卡好多少(记忆卡不像手柄的原装、组装的质量区别那么大)。如果选购PS系列的主机，找到质量上乘的组装记忆卡也是一个关键。PS的记忆卡的容量有1MB(15格)、2MB(30格)、4MB(60格)、8MB(120格)等。这里的1MB非电脑的1MB，只有区区128KB而已。每一格有8KB，共分16个区，其中一格用来控制其它的15格，所以平时只能看到15格而已。记忆卡容量越大，可以记录的游戏存档也就越多。记忆卡保存记忆并不用电池，而是用一种叫EEPROM的记忆体，只要通过适当的电压，就能改变记忆体的内容，并且永久地保存。值得注意的是，现有一种用电池记录的记忆卡，那种记忆卡最不好，经常丢失记录，而且还要换电池，所以不推荐购买，而由于原厂设计的时候就把卡设计成15格，组装的那些15以上的记忆卡只能通过一个切换开关进行记忆画面的切换，很不方便，速度也很慢，样子很丑，性能也不稳定，所以不推荐购买。选购记忆卡也和手柄一样，最好看看内部情况，有方形的电路块的记忆卡一般比较好，性能稳定，存档也不容易丢失，而那种里面做工粗糙的记忆卡就最好不要买。在买记忆卡的时候，最好试试记录几个游戏的存档，然后再试试从另一个记忆卡转移游戏存档过来，最后再轻轻地摇晃或者轻轻撞击记忆卡，如果没有什么异常情况，这个记忆卡就可以购买了。

值得注意的是，PS以及PS2用的POCKET STATION，由于这个配件不但可以用来玩一些小游戏，还可以用来记录游戏存档，所以现在很多PS的组装记忆卡都故意做成POCKET STATION的模样，POCKET STATION是没有组装的。大家要注意它和记忆卡之间的区别，POCKET STATION是带有荧光屏并且可以显示画面的，那种假的POCKET STATION不但没有荧光屏(有也是假的)，而且根本不能玩任何游戏，有的奸商却把它高价出售，这种假的POCKET STATION就只是一个普通的记忆卡，大家应该很容易区分。

**DC记忆卡** 和PS不同，现在依然可以买到很多原装的DC记忆卡，原装的DC记忆卡很好区别，只要有小屏幕，可以在DC上下载小游戏玩的记忆卡绝对就是原装的DC记忆卡。接下来，谈谈如何选购一个好的DC组装记忆卡。DC的记忆卡都还不错，现在的记忆卡有好几种，原装1MB、原装2MB、原装4MB、组装4MB、组装4MB并可连接PC的记忆卡。也有组装的1MB卡，不过比较差不推荐购买。最超值的是4M可连接PC的VMS，容量大不说，还可以把存不下的记录上传到PC里保存，这样容量基本上就等于无限了。玩家也可从PC下载记录了。其它的就大家随意了，组装4MB不连PC的VMS比较便宜，如果你没有PC，那么买这种卡也还不错，不过现在DC记忆卡还是质量不一，在购买的时候还是和PS记忆卡一样，多试试，转换几次记忆区，看是否丢失记录。

记忆卡是游戏机里面相当重要的配件，现在组装比较多的就是DC和PS的了，但是并不等于组装就是次货，这和主机、手柄不同，大家应该根据自己的需要去购买记忆卡而不仅仅只要原装记忆卡。

**PS2记忆卡** 至截稿之日，PS2记忆卡尚无盗版推出，大家可以放心购买。

(3)光头

虽然在购买主机的时候，玩家不必买个光头回去备用，但是由于现在的游戏机都是以光盘作为游戏媒介，光头作为读取游戏数据的工具，消耗是相当大的，特别现在又都是D版的年代。随着D版的质量越来越差，光头的寿命也越来越短。当主机出问题需要换光头时，而光头往往是奸商们赚钱的好机会，所以有必要让大家了解一下购买光头的注意事项。像PS2和DC光头都是特殊制作的，只要是新光头，问题一般不会很多。下面就拿PS的光头为例给大家说明一下。

光头的成色，一般来说，新的光头从外观来看，颜

色应该是幽蓝色，这一点从新买的主机上看就比较明显，而用过了的光头不管怎么翻新，颜色总是比新光头的要偏白一些。通过更细致的观察可以发现，每个光头后面都有一个可以调节光头功率的调节器，新的光头调节器指针方向应该是顺时针 12：30 到 1：00 这个方位，甚至更小一点，而经过修理或者调了功率的光头的方位通常超过了顺时针 1:00 的位置。有的奸商在卖主机或者单卖光头的时候，也有可能把一个新光头故意调大光头功率，这样光头的寿命就会大大减少，慢慢主机读盘的能力也会下降，等到顾客去修的时候，奸商就可以乘机再让顾客花钱换一个光头。一般来说，一个新主机的光头寿命至少在半年以上，这还是读 D 版光盘，如果好好使用，一个光头可以用到两年以上。

光头的型号，在型号如此之多的 PS 主机中，不同型号的主机光头也有不同的地方，特别是因为各型号的主机主板的变化，使得光头的位置也发生了变化，所以很多光头的数据线短也不一样。虽然 PS 光头的性能是差不多，但是因为不同型号主机光头位置不一样，所以一个光头要拿到不同型号的主机上使用，要不就要使用数据延长线，要不就把光头的数据线找东西压住使用（否则数据线会影响光驱读取游戏光盘）。这里就有一个问题，由于各种原因，型号不同的光头换到型号不同的主机上使用，兼容性会有问题。它读取数据的能力会比匹配主机型号的光头相差很多，哪怕是新的光头也会经常读不出来碟子，所以大家购买光头的时候一定要注意要和自己主机型号匹配。不同型号的光头在价格上有很大的差别，大家在购买光头的时候一定是要注意光头的型号和数据线是否正确。如果数据线太长或者太短，那说明这个光头和你主机的型号并不匹配（购买新机的时候也要注意这个问题，免得上当）。

(4)信号输出输入设备

所谓的信号输出输入设备，就是顾客的游戏机和电视机、显示器、监视器等显示设备相连接的设备。一般来说，购买游戏机整机的时候，都会附带一根原装 AV 线，不过奸商们往往会用组装 AV 线替换原装 AV 线。与原装的相比，组装 AV 线一是游戏画面质量不够稳定，常常出现游戏图像色彩偏差等正常现象，二是组装 AV 线自身也有质量问题，很容易出现断线、接触不良等问题。而原装 AV 线和组装 AV 线至少有 30 元左右的差价，外表又差不多，奸商们正好可以利用这一点来骗人。其实比较原装和组装的信号输入输出设备很简单，一般原装的做工比组装的精细很多，原装的设备和主机连接部分的插口金属部分很整齐，而组装信号线的这一部分的金属片就参差不齐。原装设备在与电视机的连接处几个信号插头线都很扎实，而组装的线一般很细。一些原装的 AV 线上会有主机的标志，而组装的要么没有，要么图案就很容易褪色脱落。

不过除了主机附带的线可能是原装的，其它一些线很多是组装的了，比如说 S 端子线、RGB 线或者和显示器连接的 VGA 等等，不过只要组装的质量好，其用途功能和原装的没有什么差别，大家在单独购买的时候，不用抱着非原装不放，只要拿游戏出来多试验一下，找到一个质量比较好的就可以了。

(5)电源

不夸张的说，电源是主机最容易出问题的环节。除了在欧洲发售的 PAL 制工游戏机和中国是一样的电路设备（通常为 220V），其它主机都是在美国和日本发售的 NTSC 制式主机，它们的游戏机使用的电源则是 110V 电压，所以在中国销售的游戏机除了欧洲版的游戏机，其它游戏机的电源都是经过销售商换成了 220V 转 110V 电源，也就是说在电源这个问题上，中国是不存在原装和组装的说法，都不是游戏机厂商生产的电源。但是并不是说所有 220V 转 110V 电源就可以在任何主机上通用，不同主机所使用的电源也是不一样的，而奸商就有可能在这上面下点功夫。

一般来说，越新的主机使用的电源功率也就越大，比如 PS2 的电源功率就比 DC 大，DC 的电源就比 PS 的大，所以电源是可以向下兼容的，PS2 的电源几乎可以通吃现在所有游戏机。但是功率较小的电源就不能在消耗电源功率较大的游戏上使用，如一般的 PS 电源就很难拖动 DC，同时，这种功率较大的电源价格也比较贵（主机电源肯定是附送），而奸商往往为了达到减少成本，就附送顾客功率比较小的电源，这样的后果就是主机运行非常不稳定，时而断电不运行，甚至有可能因为电源问题烧机。在购买电源的时候，大家可以开机运行一段时间，如果主机正常动作几个小时，就可以放心购买了。用户需要注意的是以下几个问题：

如果开机几分钟，电源的温度就非常高的话，马上换电源（有的电源甚至温度高达 60 度以上）；

如果电源中交流电的声音特别大，也推荐换另一个电源；

如果主机运行经常不正常（排除主机本身质量问题），出现画面黑屏、停电等问题，也要换电源。

(6)其它设备

以上几种周边设备是买游戏机必须要的配件，而有很多配件并不是买游戏机时必买的，但是有的顾客为了追求更高的游戏品质和更多的乐趣也会购买，所以下面就几种常见的配件给大家作简单介绍。

●光枪

现在很多游戏都是射击游戏，而这种游戏一般都有对应游戏机的光枪，原装光枪和组装光枪在价格上的区别是巨大的，奸商很可能以次充好，把组装光枪当原装卖给顾客。原装光枪和组装光枪从外表来看区别不大（当然也有那种其它厂商自己制作的外形独特的组装光枪），原装光枪的做工细致，一般外面都是磨砂的，而且磨砂感都很好，组装的则做工一般，不会是磨砂的，各部分结合处也参差不齐；特别是光枪扳机，原装一般比较硬，而组装的一般比较松，质量差的多按几下就出现扳机不能回位的现象。原装光枪一般都要带一个正版游戏，而组装光枪是不带的（当然也有为了成本把正版游戏去掉的原装光枪）；对游戏来说，原装光枪当然是对应游戏通吃，游戏中的准星也很准，而且装的光枪不见得对应所有游戏，一些质量差的光枪的准星甚至在游戏中乱闪。不过并不是推荐大家一定要买原装的光枪，毕竟太贵，其实要选到一把好的游戏光枪，哪怕是组装的也没有什么，特别是一些出名的游戏配件厂商生产的配件，质量相当不错，只要多试试光枪的手感，多玩几个游戏，觉得合适就可以购买了。

●振动包

振动包主要是针对 DC 而言。没有振动包，那玩 DC 的乐趣将会减关，一个好的振动包带给玩家的感觉绝对是玩普通游戏时不可能达到的。现在，绝大多数的游戏都对应 DC 振动包，几乎很多大作都和这个东西有关系。推荐大家最好买原装的振动包，这样才有质量的保证，一个组装的振动包只要 50 元左右（有的地方甚至只要 30 元，一个原装的振动包大约在 120 元左右，看上去似乎价格差距很大，可现在市面上的组装振动包太多，质量也良莠不齐，如果遇到一个好的，也许就和原装的差不多，遇到一个质量差点的，很多本来应该对应振动包的游戏没有反应不说，而且还很容易坏，而且一般组装的只有 2 级振动，而原装振动包的振动方式远远好于也多于组装振动包，所以即使花多点钱也一定要买原装振动包。现在市面上很多原装振动包都是欧洲版的振动包，这点倒没有关系，任何 DC 机器通用且无不良反映。和其它配件一样，辨认振动包的方法还是先看做工，做工差的最好不要买，然后就看游戏。前文说了，很多游戏与组装振动包不对应，所以最好多试几个带振动功能的游戏，如果振动包不振动或在一些游戏中振动效果不好，那这一定是组装的。

●特殊游戏控制器

像游戏飞行摇杆、方向盘、格斗手柄、格斗大摇杆等，统称特殊游戏控制器。如果您是位有钱的主儿，而且又买得到原装货色，那么原装的控制器绝对是最好的选择。但是现在国内的这种游戏特殊控制器原装的十分少，而且又太贵，所以即使是买组装的也没有什么。只要注意质量问题就好了，和辨认其它原装组装配件一样，好的游戏控制器一个是看重量，差的由于偷工减料，份量自然就轻。好的控制器做工好，差的当然做工也就差。最后就是游戏的对应和控制方面，好的控制器兼容的游戏比差的要多得多，而且游戏控制上手感也比差的控制器好得多。大家在购买的时候只要小心奸商把质量差的游戏控制器当好的价格出售就好了。还是那句话，只要多看看，多接触，多用游戏试试，就会真相大白。

其实还有很多配件可以供大家选择，比如 DC 和 PS2 的 VGA 卡；PS 和 PS2 金手指卡以及 PS 和 DC 的 VCD 卡等，但是这些配件的质量都不错，而且市面上都是组装的，所以也没有什么比较的必要，大家只要是注意价格和不要买到二手货就好了，买到配件的时候最好是货比三家，找最便宜和质量最好的地方买就可以了。

## 维护使用

买回游戏机以后，如何维护和使用它就成了大家关心的话题了，正确的维护使用会延长主机的寿命，相反，则很可能减少主机的寿命，甚至让顾客花更多冤枉钱去维修。下面，要说的就是维护主机和正确使用游戏机的方法。

●主机的维护和保养

游戏机其实也是电器，所以最基本的维护保养方法和一般电器差不多。

首先是安全注意事项：

*(1) 游戏机的放置处至少要离墙壁 10 厘米，而且最好放在一个通风的地方，千万不要堵住了主机的通气孔，这样游戏机才可以更好地散热；*

*(2) 千万不要在主机电源开通的时候拔下电源以及各种数据线，也不要在主机电源开启的时候突然插上电源，这样都很有可能造成电源的损坏以及电流击坏主机；*

*(3) 不要让主机内部进入液体，这样在电源开启的时候很有可能烧坏主机；*

*(4) 不要把主机放在油烟、湿气多的地方，这样主机很有可能因为潮湿和油烟引起故障从而烧坏机器；*

*(5) 在主机电源开启的时候，不能插上或者拔下主机后的信号输入输出端子（特别是 DC），否则很有可能造成主机内部图像芯片损坏或者烧坏机器；*

*(6) 不能在主机电源开启的时候或者正在进行游戏存档取档的时候插上或者拔下各种记忆装置，记忆丢失是小事，主机损坏才是大问题；*

*(7) 不能在光盘还在旋转的时候取出光盘，这样会造成光头和光头上电机的损坏；*

对于主机安全来说，这些都是必不可少的。当然，至于那些不能用湿手触摸电源；不能用手触摸光头；不能把主机的电池放进嘴巴（针对小孩子而言）等基本规则，相信大家也都应该知道。值得注意的是，在玩游戏一个小时后，大家就应该休息 10－20 分钟，象得引起

眼睛疲劳。玩游戏的时候不能离电视机太近，如果游戏中有强光等画面出现，会让人受到刺激从而造成各种生理上的不良反映，请马上让医生诊断（这些听上去很废话，但是在每一个游戏机说明书上都写得很仔细）。

然后是使用注意事项：

*主机不能在以下地方使用：阳光直射的地方、温度很高的地方、温度很低的地方、烟油较多的地方、湿气较重的地方以及振动较大的地方；*

*主机不能受到大外力的冲击；*

*主机最好不要使用非主机专用的周边设备；*

*主机不能使用非主机专用的 CD 或者卡带。*

*不能用手触摸游戏机的光头；*

*CD 盒内的光头不能沾上液体和灰尘；*

*主机不使用的时候，必须把 CD 盒关闭；*

*主机移动的时候，最好把里面的光盘拿出来；*

*主机各端子部分如果脏了，最好先清洁，因为这可能是故障的原因；*

清洗主机方法：主机外壳清洗时，用布沾上水或者清洁剂轻轻擦拭，绝对不能用含有化学药品的液体清洁主机外壳；CD 光头如果被污染了，用市面上的棉棒轻轻擦拭表面（或者用没有用过的烟嘴）；要清洁主机各个端子部分，必须关上电源，然后用干布擦拭。

电源使用事项：必须要使用指定的电源，不能用其它电源；电源不能任意摔跌，造成变形弯曲等；电源上不能放过重的东西；拔下电源的时候，一定要看主机的电源开关是否开启；电源不能进液体或者接近各种特殊金属，否则电源和主机可能会出现故障。电源最好不要和其它电器隔得太近，特别是显示设备。

### ●主机特殊的维护以及使用技巧

由于设计和用途的不同，每一个主机都有自己不同的使用方法和维护手段，下面就不同类型的主机来给大家介绍一下主机的使用和维护。

## PS

现在市面上真正能够买到的 PS 主机，除了 9000 型的 PS 以外就只有 PSONE 了，下面简单介绍一下 PS 主机的正确使用方法和一些小技巧。

### ●PS 机正确关机和特殊使用方法

在关闭 PS 机的时候，首先要打开 CD 盒，等到光盘完全停止转动后，再拿出光盘，然后才关闭电源。

PS 机的数据读取方法很奇特，它是预先把游戏的数据读入内存中，然后再读出来，意思就是除非游戏需要下次读光盘，否则即使把游戏光盘使出来，游戏同样可以继续的。通过这个办法，我们就可以读一些很难读的光盘，比如一个光盘某个地方很难读，这个时候你可以把游戏光盘取出来，游戏会继续进行，等到游戏需要读取数据的时候，游戏的画面是静止不动的，这个时候玩家可以把光盘放进去让光头读取，说不定就可以把难读的那一部分数据跳过去了。

在游戏中，同时按 PS 手柄的 R1、R2、L1、L2 以及 START、SELECT，游戏会自动回到游戏的开始画面。

### ●PSONE 的正确关机方法

关机：开机状态下按 OPEN 取出游戏光碟，盖上盖子再将电源关掉，没放光盘可直接关掉。

换游戏：开机状态下按 OPEN 取出片子，换游戏再盖上盖子，然后连按两次电源钮（按第一次关机，按第二次开机，速度要略快）。

重启：一样是连按两次电源（要快一点）。

### ●PS POCKETSTATION 正确使用方法

首先把电池装上去，POCKETSTATION（以下简称 PDA）使用的是 CR2032 的电池，通电后会发出一阵音乐，进入了主画面后，它就会要求设定时间。主画面上面表示当前日期，中间表示时间，下面表示闹铃状态。

## GBA

GBA 作为一个掌机而不是光盘游戏机，它的使用维护方法也和一般的游戏机不太一样，在这里特别向大家介绍 GBA 的硬件使用的注意事项和维护事项。

*（1）不得拆卸或者试图修理 GBA 或者 GBA 部件，有关 GB 的换壳附件请尽量不要使用。*

*（2）在装入或者取出游戏卡之前，应该切断 GBA 的电源。应将游戏卡完全插入，不得强行对游戏卡或者 GBA 施加外力。*

*（3）不得将 GBA 放在潮湿处，也不得放在楼面或者肮脏、有粉尘和细屑等环境中。GBA 仅可以在湿度低的房间（例如起居室）中使用，不得在浴室卫生间、厨房以及其它可能溅到水的潮湿环境下使用。*

*（4）不得落下、撞击 GBA，也不能滥用 GBA 或者附件。*

*（5）务必仔细连接 GBA，将插头插人到正确位置。当向插座插人时，应保持插头的直立状态。*

*（6）当从 GBA 或者电源插座取下各插头时，应首先切断 GBA 的电源，然后小心地拉插头，不得用脚踩，或是强拉或者弯折电线、电缆。*

*（7）不能让 GBA 游戏卡或者任何 GBA 部件受到高温或者低温损害。在低温环境下，液晶显示屏（LCD）的显示速度将下降或者无法工作，在高温下 LCD 将损款，应注意不能让 GBA 长时间受到阳光的直射。*

*（8）与硬物接触或者受压将损坏 LCD，应尽力保护显示屏，防止划伤或者弄脏。*

*（9）仅可在扩展口连接为 GBA 设计的专用附件。*

*（10）不得将液体洒在 GBA、游戏卡以及其它 GBA 部件上，应使用微湿的软布进行清洁。重新使用这前，应该让部件完全干燥（仅可以使用水）。*

*（11）不得快速反复接通或切断电源开头，否则将缩短电池的寿命，并且将进人电池备份游戏卡状态，丢失存储的信息。*

*（12）为了获得最佳的游戏图像，应在良好的光线下，从上至下垂直观看 GBA 的显示屏进行操作。*

*（13）为了防止 GBA 被弄脏以及防止灰尘进人，在不使用时应装人一枚游戏卡（切断电源）。*

## DC

DC 的使用技巧很多，这里向大家介绍正确的关机和上网技巧，同时也要让大家了解 DC 一些危险的操作方法及后果。

### ●DC 正确的关机法

步骤一：同时按下 A＋B＋X＋Y＋START，直到回到没放游戏片开机的画面（就是有 4 个图标的画面）。

步骤二：打开盖子（让光头能归位）。

步骤三：等游戏盘停止转动后把游戏盘拿出（也可不拿）。

步骤四：关掉电源。

### ●用 DC 上网技巧

在国内 DC 到底能上网吗？答案是能！但 DC 必须要带一个 56K 的 MODEM，其实方法非常简单，这里简要说明一下。要让 DC 上网，就必须先进行注册。注册之后，DC 里会记录下用户上网资料，如 ISP 的接入电话号码、用户名、密码和 DNS 等相关设置，同时也会开启 DC 的网络功能。这个资料都是记录在 DC 的 BIOS 里而不是记忆卡里的，所以是不能复制的。如果你的 DC 的 BIOS 掉电了，那么这些资料就会消失。

那么，如何注册呢？有两种方法，一种是有些店家本身能提供注册服务，内地似乎是没有，据说在香港有这样的服务。注册后可以浏览和收发 E－MAIL，但无法网上对战。还有一种方法就是下面要说的方法了，用美版或者欧版主机所附送的上网盘来注册，其实只是一个设置的过程，连电话线也不用接。使用游戏的网络功能、浏览网页和收发 E－MAIL 都可以。

具体方法如下：用附送的上网盘 PLANTWEB 启动 DC，选择第二项使用自己的 1SP，进入一个设置画面，填写用户的名字，上网账号的用户名、密码（随便，8888 或者 163 都可以）、DNS，在拨号设定的第二页中选择 BLIND（不识别忙音），然后保存。保存好后会自动退出，直接选“ENTER”按钮就会开始拨号，验证用户名和密码，就可以登灵到网络，然后自动连到 SEGA 的主页上。到此 DC 上网成功！收发 E－MAIL 的设置类似，和 PC 上的设置没多大区别。

那么，上网的感觉呢？应该说还算不错，速度并不算慢，但由于没有硬盘 CACHE 可用，所以上过的站点第二次上还得重新下载页面，这一点不如 PC。英文和日文都可以正常浏览，但不支持中文，全部中文都是乱码。收发 E－MAIL 也同样不支持中文。要使用游戏的网络功能则必须使用正版游戏软件，使用 D 版就会直接跳回主机设定画面。有人用正版的 SONIC 来连入，确实可以成功地看到相关的内容，比如说明、攻略、世界排名等，还可以上传自己的记录到网上看看能排第几名（有些内容用 PC 登灵上网时是看不到的）。浏览网上游戏的相关内容证明是可以的，但因为 SONIC 并不支持对战，所以对于大家关心 的网上对战是否能实现还不太清楚。

总而言之，用 DC 上网的关键在于上网盘的版本，如果是日版的盘就必须直接到日本打电话去注册（在国内打国际长途到日本不行，SEGA 已经禁止了这种注册方法），而且这种方法想必大多数玩家都不能接受。所以必须使用欧版或者美版的上网盘。

### ●DC 特别注意事项

DC 在开启电源的时候，千万不要拔下或者插上各种信号端子，否则 80％的可能是烧毁图像输出芯片，这样你的 DC 就只能听声音，看不到图像了；在游戏中，千万不能对大容量记忆卡进行分格管理（指 1MB 以上的记忆卡），否则 70％的可能是丢失游戏存档数据；DC 发热量很大，在玩游戏超过两个小时的时候，最好让主机休息一下。

## PS2

PS2 是现在最红火的游戏机之一，同时也是操作相当复杂的一个游戏主机，在这里，将向大家简单介绍如何正确地使用 PS2，以及让 PS2 观看全区 DVD 和 PS2 的改机情报。

### ●PS2 硬件使用方法

首先是主机的部分。要将主机直立放置一定要使用纵置支架，这样可以避免在运转时产生震动的声音，或是因为转速过快而失去平衡倒下，还有因为放置地点的电气影响，所以最好一定要使用纵置支架。

放入的 CD 规格也有限制。纵置的时候不能进接放出 8cm 的 CD，必须要使用一种特殊 8CM 的 CD 外壳才可放出 PS2 中，至于横置就没有 CD 规格的限制了，不过纵置与横置同样需要注意的是，不能放入“圆形”以外的光碟（星星形，心型……等）。

要注意通风以及散热的问题，不要堵住风扇的出风口或放置在角落里，否则就会出现过热的问题。

接下来是开关机的方法。开机时先打开主电源（机器后方类似 PC 的开关，RESET 的灯会变成红色，先按 OPEN 开盖，再将光碟放入之后关起来，再轻按一次 RESET 即可。关机时，先退出光碟，取出后将光驱盒关起来，此时 RESET 的灯是绿色的，OPEN 的灯依然亮着，这个时候要按住 RESET 两秒以上，RESET 的灯会变成红色的，此时就可以放心了。至于主电源是否要关闭的问题，说明书上写的是——如果长时间外出，请关掉主电源，关掉主电源可以防止电器损害。

保养的方法就和上面写得差不多，只要注意不要

进水就好，也要注意不能把重物压上去(例如放一个其它电器在PS2上)。

## ●PS2观看全区DVD方法

到目前为止，只有PS2 10000型可以利用1.0版驱动程序加秘技来播放全区DVD。秘技方法有三：一是用PS普通手柄(不是原装DUA1 SHOCK1也不是DUA1 SHOCK2)，在开机画面中按着方向键的“上”，便会出现播放控制面板；二是使用DUA1 SHOCK2，放入DVD后，垂直按下L3(左边的模拟摇杆)，直到画面变黑，成功率99%；三是使用DUA1 SHOCK1或DUA1 SHOCK2，放入DVD后，同时按住L1、圆圈、选择键，成功率30%。而其它机型的主机如果是利用内部自带的DVD解码系统，这个方法就不能使用。如果这个型号的PS2机是利用记忆卡上的程序看DVD，那么大家还可以通过拷贝记忆卡中1.0播放程序来观看全区DVD。

## ●PS2改机

PS2在全球火爆已经是不争的事实，但在中国和相当一部分地区，都可以说是买得起马却配不起鞍，主机虽然价格不菲，但是还可以承受。不过一个个游戏的价格却是难以让人忍受(平均每个正版游戏在500元RMB左右)，如何才能用最低的价格玩到PS2上的好游戏呢？只有一个办法——改机，在PS2主机上加上读各种刻录光盘及D版DVD的芯片。

自从PS2问世以来，各种读D版游戏的芯片就在不断研究中，到了今天，D版芯片基本上已经到了比较成熟的地步，玩家可以通过加装芯片来读取各种PS2的DVD游戏和CD游戏，同时还可以玩到PS的CD游戏。那么就简单回顾一下PS2芯片的成长历程中！

## ●PS2主流直读介绍

### 1、NEO4

NEO4是NEO公司的最新产品，直读芯片市场上的名牌，此公司很早就开始直读芯片的研究。NEO4是目前其系列产品中最先进的，可以直读除了DVD－R以外的所有PS2软件格式(注：使用DVD－R时需要用正版盘引导一次)由于发售较早，流通到市场上的数量也相对较多。不过也因此遭到SONY的封杀。优点价格相对便宜，国际市场价格在40－50美元之间，兼容性比较好，对应：

美版SCPH 30001 v1 v2 v3, v4和35001

欧版SCPH 30004 v3, v4和35004

英版SCPH 30003 v3, v4和35003

澳版SCPH 30002 v3, v4和35002

日版SCPH 10000, 15000TI, 18000, 30000和35000＊

缺点：安装比较麻烦(44焊点)。引导DVDR软件时有TOC(游戏容量)限制

### 2、Messiah

传说中的芯片！Messiah是由英国一个破解小组开发的PS2直读芯片，由于其开发较晚能够集各家之所长，因此在技术上有比较大的突破！可以说是第一款完全破解PS2安全识别系统的直读产品，其优点在于完全不用原版软件做引导盘，可以直接使用PS2游戏平台对应的所有格式软件的盗版！弱点在于价格昂贵，由于messiah还未面世就遭到sony公司的封杀，流通到市面上的成品比较少，再加上他卓越的性能，价格自然昂贵！国际市场价格在80－90美元之间！！另外messiah的兼容性也不是很出色，只能对应欧、美、英、澳版pal制V3／V4／V5主板的机器！可惜N制的机器无福享用……

### 3、Neo star

Neostar采用的核心是neo4，功能自然也差不多，这里就不再赘述了。

### 4、Phenix

Phenix是messiah转入地下后的产品，实际上就是改了名称的Messiah。性能和外关与messiah完全相同。

### 5、Elvis

Elvis是messiah的克隆版本，性能与messiah差不多。自然价钱也……

### 6、Origa

Origa也是直读芯片市场上的新贵，技术一流，由意大利几个天才少年发起成立。被messiah内定为唯一的竞争对手。即将发售的origa2.0可以直读所有基于PS2平台上的软件而且兼容目前市面上所有的PS2主机(全球任意一台机器都可以安装)，虽然也遭到SONY的封杀但是由于origa不大出名，因此受到的打击相对较小，现在又开始超负荷运转了。是本人目前最期待的一款芯片。其现有芯片型号为v1.25、v1.0、v1.1均可以实现使用正版游戏不受机器对应区域的影响(例日版机器可玩正版美版游戏)另外，直读所有PS1游戏！PS2游戏需用附带的盘引导。V1.25对应N制机器；v1.0对应PAL制机器；v1.1对应美版机器！优点安装简便，价格合理(messiah的三分之一)，2.0更是让人期待。缺点是规模太小，知名度不够……是n制机器的首选直读芯片之一。

### 7、Star chip

Starchip是一种早期可以引导所有PS2游戏的直读芯片，但必须使用专门的引导盘。现在国内流行的直读芯片都是由他衍生来的，可以说是大陆直读芯片的源头。优点价格超便宜10－20美元，缺点是太毁机器，引导成功率低。

### 8、Stealth

Stealth为香港近期推出的对应30006r型PS2的新型IC。无需焊接的优点不仅对主机造成的损害降到最低，而且安装简单。甚至只要有一点DIY操作经验的玩家就可以买来自己动手，不仅明明白白的花钱还会省掉一笔不菲的改装费。本芯片的价格也比较低廉，只要20美元左右。

## ●关于光盘伤机的探讨

据传现在PS2的DVD游戏盘的D版，都是很有规模的D版制作厂商制作出来的，看起来很像做DVD影碟的D版商制作的，到了后期，质量也有所提高。现新出的DVD游戏D版玩起来都比较顺畅，各方面仔细观察下来，读D版碟和读正版碟没有什么差别。在引导方面，使用AR2改机的朋友，可以不必太担心换碟对机器造成的影响，制作AR2的厂商考虑了在读取正版引导区以后放入D版时，光头已经回位，并且光驱已经停止工作，等待放入D版DVD以后按X键驱动DVD ROM。这样的引导虽然看起来很不符合PS2的正常使用，可是对机器尚无多大影响(但那一瞬间光头发出的激光强度很高)。但要特别注意的是在引导不成功“飞盘”的时候，不仅仅代表引导没有成功，而且此时的DVD ROM并没有停止工作，而是还在寻找光碟轨迹，这时自然是很伤机的。希望广大玩家能够很好地引导自己的PS2，使故障率降到最低，保护自己的爱机。还要提醒大家的是D版PS2 CD格式其实是刻寻碟，并且质量很差，刻寻的深度没有达到基本的要求，其质量不敢恭维，也是伤机的根源之一。在此要提醒玩家的是，尽量不要使用市场上刻录的CDR光盘。很多经典大作在CD上，如何解决这个问题，告诉你一个方法，去买一张质量好的CDR(推荐使用SONY金盘，价格稍高，15元左右)，把买来的那一张很糟糕的CDR在PC上进行光盘复制，这样的方法能加深刻录的深度，起到的作用不可忽视。

不要相信一些很主观的评论，说改机造成的危害不可估量，一台PS2只能使用多少多少小时。其实只要使用妥当，机器是可以使用很长时间的，再说，一个光头的钱远不及一个正版游戏的价格。

转载自《游戏机选购指南》



# 纵横四海

责编/BLUE

ALL OF THE WORLD



## 序 •PREMACE

电子游戏作为当今世界最为重要的娱乐形式之一，毫无例外地经历了一个漫长而曲折的发展过程！日本人习惯上将任天堂时代的来临作为电子游戏历史的开始，但实际上，我们完全可以追溯到更为久远的年代！

电玩迷需要了解这段历史，因为她不仅记录了电子软硬件领域在这近百年时间里的风云动荡，同时更蕴含了极富人性的情感因素。她沧桑历尽的过去满载着一代代人的喜怒哀乐，而今天以致未来，她仍将携着我们的梦与期待执着前行！我们乐于相信电子游戏这条世纪之舟一定会有一个绚烂的彼岸，而与此同时，当我们蓦然回首时，谁又能说过去的点点滴滴中没有彼此年少的痴狂与激动！

## 电子游戏编年史

1949年，一位名叫拉尔夫·巴尔(Ralph Baer)的年轻工程师被公司指派去研发一款新型的电视机。公司所期望的这款新型电视机，绝不是仅仅对一般的电视进行一些细枝末节的改动。确切地讲，他们所期望的新产品应该是能够在所有的电视机产品中脱颖而出的臻极之作。这些期望对于拉尔夫·巴尔而言，其实并不是什么真正的难题，而实际的瓶颈恰恰缘自于他本人，因为他想超越公司对他的安排，来给这款新的电视机赋予某种游戏的功能。而在当时，甚至连他自己也不能确切地描绘出头脑中的游戏到底是什么样的，不过这一点并不那么重要。拉尔夫·巴尔用了十八年时间才将他自己的创意变为现实，而这十八年中，也出现了其他一些可圈可点的人物，与他一起来分享这份属于电子游戏界荣誉，其中包括威力·海金柏森(Willy Higinbotham)，斯迪夫·罗赛尔(Steve Russell)，诺兰·布施奈尔(Nolan Bushnell)等。

今天，游戏已成为公众关注的焦点，部分经典游戏再次被人们提起，也正因为它们的重现，使得这段早已被人们所淡忘的历史——电子游戏的历史得以重见天日。

电子游戏的历史不仅仅与人有关，同时它涉及大量的公司，并经常会出现一些出乎意料的情形。雅达利(ATARI)是一家有着日本名字的公司，而日本公司世嘉(Sega)却由一名美国人创办。Magnavox这个最早开始电子游戏的公司已经有超过一个世纪的历史，它由菲律宾人所拥有。任天堂(Nintendo)这个让电子游戏大范围、大规模流行的公司当初只是一家纸牌生产商。而且谁又能想到，索尼这个从晶体管收音机到录像机，几乎发明了所有电子器材的公司，它所推出的一款家用电子游戏机竟成为其公司历史上最畅销的产品……

在今天的世界，电子游戏经常被视为青少年暴力的始作俑者。同时，非常有趣的是，最早的游戏机设计中竟将来复枪作为周边备选的装饰之一。

电子游戏的领域处于不断的进化之中。通过阅读它的历史，也许你会对它的未来发展略知一二。

### 1889－1970 电子游戏产生之前的时代

**1889年**

艺术家兼手工工匠山内房次郎创办Marufuku公司来制造和批发"花扎"这种日本纸牌。从1907年开始，Marufuku开始着手制造西方的扑克牌，公司于1951年更名为NINTENDO(任天堂)公司。公司的新名称"NINTENDO"的含义众说纷纭，有人说这代表"无论我们做什么，都要在头脑中想好"，也有人说这代表"谋事在人，成事在天"，但最普遍的说法则是"成功始于实干"。当时，没有人能够想到，这家公司将在未来成为世界娱乐业界的最为璀璨的巨星！

**1918**

松下幸之助建立了Matsushita家用电器厂。在接下来的70年中，这个公司又建立了许多公司，其中包括赫赫有名的松下公司。

**1927**

山内家族三代以来的第一个男孩出生，父母为他取名为山内溥！

**1932**

康乃狄格州皮革公司由一位名叫莫里斯·格林博格(Maurice Greenberg)的俄国移民创办，公司的主要业务是将皮革制品批发给制鞋匠。在五十年代早期，莫里斯的儿子里奥那多发明了一种皮革切割机，随后这个公司开始销售皮革行业的配料，并以"COLECO"的名称进行贸易，COLECO其实就

是康乃狄格州皮革公司(The Connecticut Leather Company)的首字母缩写。在五十年代末,里奥那多发明了一种塑料成型机器,公司由此进入塑料填充物产业。

1945

哈罗德·马特森(Harold Matson)和艾立特·汉德勒(Elliot Handler)以他们的车库为厂房,开始生产相框。他俩将他们的名字组合在一起,给公司起名为"Mattel"。艾立特还用制相框的边角料开始了一项副业,那就是给洋娃娃做家具。("COLECO"和"Mattel"日后都参加到电子游戏生产大军中,成为著名的厂商。)

1946

井深大和盛田昭夫成立了东京电信工程公司。自从见到一台美国制造的卡式录音机后,井深便决定他的公司也应制造此类产品。在1952年,他俩人勉强筹措两万五千美金的费用,成为贝尔实验室第一个被授权晶体管专利的外国企业。接着,他们用晶体管制造出了世界上第一台便携式电池收音机。这款晶体管收音机的上市在日本本土取得了极大的成功,井深和盛田紧接着便开始投放此产品于欧美市场。当意识到他们公司名称的英语译音对于讲英语的人而言既复杂又难记的时候,他们两人便将拉丁语词语SONUS(本义:声音)稍做修改,变为"SONY",并以此作为公司的新名称。

1949

Loral是一家生产和开发复杂密闭军用电子仪器的公司。拉尔夫·巴尔(Ralph Baer)作为公司的工程师被命令去制造"世界上最好的电视机"。巴尔建议公司给此款电视添加游戏功能,以便和其他公司的电视机相区分。可惜的是,公司对他的提议置若罔闻。

在日本,年仅21岁的山内溥作为山内家族唯一的男孩,自然而然地继承了任天堂的全部事业,成为第三任总裁。他采用了前所未有地管理措施,勒令所有高层人员退休,代之以全新的、年轻化的管理队伍。其果断的做法和高远的目光震惊业界,而这也成为任天堂未来翻云覆雨的力量源泉。

1954

朝鲜战争的退伍老兵戴维德·罗森(David Rosen)看到机器投币式游戏机在日本的美军基地中颇为流行,由此中他看到了商机,于是他成立Service Games公司,并向日本出口游戏机。六十年代时,戴维德·罗森决定自己生产的游戏机机壳上都打上公司的标识,但Service Games显得过长,于是就将其简化为"SEGA",这最终成为了公司的名称。从这一天起,SEGA真正走入了万千游戏迷的生活!

1958

为了使参观纽约布鲁克汉文(Brookhaven)国家实验室的游客不感到厌倦,物理学家威力·海金柏森(Willy Higinbotham)发明了一种像打乒乓球一样的互动式游戏,并将之显示在示波器之上。一年之后,他将此游戏加以改进,将其应用于十五英寸显示器上。在当时,他认为自己的发明并没有什么了不起,于是并未为此设备申请专利。

1960

SEGA推出了第一台在日本本土生产的游戏机"SEGA1000"。

1961

麻省理工学院学生斯迪夫·罗赛尔(Steve Russell)在第一代数字编程数据处理微机上编写出了第一个计算机游戏——"太空大战"。受当时计算机技术的限制,"太空大战"用具有阴极射线管屏幕的电传打字终端来显示图象。

1962

年轻的诺兰·布施奈尔(Nolan Bushnell)进入尤他洲大学机械学院学习,在那里他第一次接触到罗赛尔的"太空大战"。

1964

SEGA同日本机械制造株式会社合并,开始制造业务用娱乐机器,即我们俗称的"街机"!

1965

诺兰·布施奈尔在盐湖城的嘉年华会中找了一份暑期的打工工作,其内容是负责一个内有老虎机的娱乐中心。那时,他憧憬着有那么一天,计算机游戏将会充满整个娱乐中心。可是在当时,实现他的想法简直就是天方夜谭,因为计算机实在是太昂贵了。

1966

拉尔夫·巴尔将游戏作为电视机的一项附加功能的想法重燃。他开始研究互动式电视游戏。他所服务的公司——Sanders Associates对他的提议非常感兴趣,并给以他足够的自由去进行开发工作。

1967

拉尔夫·巴尔和他的同事一起成功地开发出了一个能在电视机屏幕上玩的互动式游戏。他们最开始开发的是一款追逐游戏,紧接着他们又开发出了电视网球游戏,同时他们还将一种玩具枪加以改造,使它可以分辨屏幕上的光点。

1968

拉尔夫·巴尔的互动式电视游戏申请了专利。

1969

两个刚走出大学校门的年轻人加入了任天堂公司,一个名叫今西弘史,商业专业出身,另一个则是后来大名鼎鼎的横井军平,它的专业是电子。

经过慎重的考察,戴维德·罗森将SEGA公司卖给了美国的"GULF&WESTEN INTUSTRIES"集团。

1970

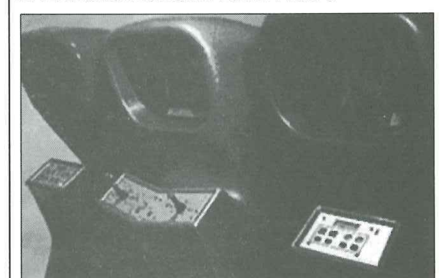
Magnavox公司从Sanders Associates公司得到了有关拉尔夫·巴尔的互动式电视游戏的授权。

与此同时,在泰德·戴伯尼(Ted Dabney)的帮助下,布施奈尔将其女儿布丽塔的卧房改成他们的工作室,这样他们就可以开发"太空大战"的街机版本。他们成功地装配了一部可与电视机相连接的硬接线式专用机,由此可以玩影像版的"太空大战",布施奈尔将其命名为"Computer Space"。街机游戏机的制造商努丁·阿索赛特(Nutting Associates)购买了版权,并聘请布施奈尔来监督此游戏机的制造。

## 1971—1977 游戏时代开始

1971

努丁·阿索赛特生产了第一代娱乐中心游戏机(Arcade Video Game)——"Computer Space",共1500台。销售商将所有的零部件与一台13英寸的黑白电视机一起置于一个看起来相当新潮的橱柜中。可是,公众普遍认为此款游戏机太难操作。



1972

Magnavox在5月24日加里佛尼亚洲的一次集会上展示了他们的电视游戏机新产品"奥德赛"。努丁·阿索赛特认为Magnavox是电视游戏机的唯一生产者,于是便派布施奈尔去展示会一探究竟。布施奈尔花了几个小时玩了电子网球游戏及其它的游戏。之后,他向努丁报告说,他认为"奥德赛"毫无趣味可言,根本就不是"Computer Space"的对手。

但是,"Computer Space"的销量也并不好,经过研究,布施奈尔所得出的结论是游戏机太难操作。他将自己的想法告诉了努丁,努丁便鼓励他接着来设计一款新游戏机。此时,布施奈尔认为自己是游戏机诞生的脑力源泉,所以他应该分享更多的利润份额。于是,他向努丁要求,希望得到利润的三分之一。可是他的要求遭到了无情的拒绝,于是他离开了这家公司。

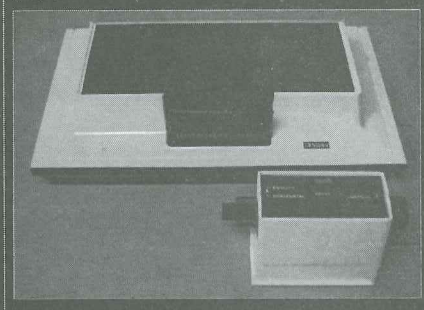
布施奈尔和泰德·戴伯尼决定自己开公司来设计电子游戏,然后让其它公司销售。最初,他们将自己的公司命名为Syzygy,不过很可惜,此名已被一家生产屋顶材料的公司所采用。于是,他们给公司重新起名为"雅达利"(ATARI)。ATARI是日本围棋中的一个术语,它的意思相当于"吃子、叫吃"。

布施奈尔雇佣阿尔科恩(Alcorn)来编写游戏。由于阿尔科恩并没有经验,布施奈尔便让他来编写一个简单的游戏作为练习。他们将此游戏称为"Pong"。之所以如此命名的原因有二:其一,"Pong"是球撞击球拍和荧屏四周的声音;其二,"乒乓"这个名字已经被注册了。




布施奈尔试图将"Pong"这款新游戏机的技术卖给已经存在的街机制造商。可是当发现对方对此并不感兴趣时,布施奈尔便决定自己来开发市场和营销自己的新产品。"Pong"在当地的一个酒吧——Andy Capps中试销。出人意料的是,在两个星期之内酒吧中的游戏机样机竟然出了故障,原因是投币口已经被两角五分的硬币塞满——"Pong"大获成功。

另一方面,Magnavox通过自己的销售网络独家经销自己的家用电子游戏机"奥德赛"。当时人们被误导,认为这个游戏机只有和Magnavox的电视机相连才可以工作。尽管如此,Magnavox还是卖出了十万台。很多人买它的原因非常简单,仅仅因为它是他们所能得到的最象"Pong"的家庭电子游戏版本。



1973

任天堂在京都向人们展示了一种"Laser Clay Range"技术,人们可以用模拟的设计来击倒目标,这一发明出自横井军平之手。

1976

受雅达利成功的诱惑，很多公司也纷纷推出自己的电子游戏机产品，一时间趋之若鹜。前面所提到的Coleco表现最为出色，取得了令人羡慕的成功。在拉尔夫·巴尔的帮助下，他们解决了所遇到的一系列难题。由此，Coleco的巨大椭圆型游戏机——“Telstar”粉墨登场。




同年，Fairchild摄像机和仪器公司发行了自己的“影像娱乐系统”(之后重命名为Channel F)。这是第一部可以由游戏者自己选择电子游戏的家用电子游戏机。实际上，你可以将一个大的游戏卡带（这种游戏带看起来酷似八音道的磁带）插入游戏机内来更换你想玩的游戏。



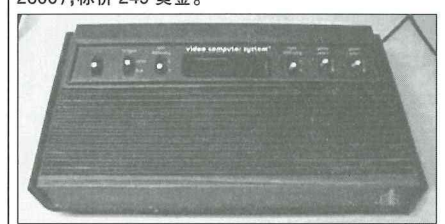

这一年也有许多不好的事情发生，Exidy Games一时成为众矢之地。该公司发行“死亡竞赛2000”——一个基于1975年同名电影改编的激烈游戏。在此游戏中，每碾过一个人，你便得到相应的分数。公众对电子游戏暴力的强烈抗议引起了全国范围内的关注，于是该游戏被迫退出市场。

不久后，为了寻求未来更大的发展，诺兰·布施奈尔以两千八百万美金的价钱将雅达利公司卖给了时代华纳，而布施奈尔仍留在雅达利，担任董事局主席一职。

1977

雅达利建造了第一家比萨时间剧场，这实际上是一种新型的嘉年华餐厅的综合体，它以移动的机器动物、电子游戏和食品为特色。餐厅的吉祥物是一只名叫Chuck E. Cheese的猴子。这个创意是三年前布施奈尔在比萨饼店的店堂等候时想出来的。

随着圣诞节这个消费旺季地到来，雅达利发行了第一款可选游戏的（插卡式）的电子游戏系统——影像计算机系统（简称VCS——后来被称为雅达利2600)，标价249美金。




同一年，任天堂推出首款自行设计的电视游戏“TV GAME 6”，未来的业界霸主初试啼声。

## 1978－1981 黄金时代

1978

布施奈尔决定离开雅达利，作为代价，他不得不与原公司签署了一份时效为五年的合同。合同规定，在未来的五年之内，布施奈尔不能涉足此行业，与他自己所一手创建的雅达利公司竞争。布施奈尔从雅达利购买了比萨时间剧场的经营权，并着手建立特许经营制。瑞·恺撒(Ray Kassar)被任命为雅达利的首席执行官。

雅达利也不法没有因为布施奈尔的离开尔停顿，很快发行了对应街机的足球游戏，此款游戏的特点是有一种被称为Trackball的新型操纵杆。

街机上的“足球”与NAMCO的“太空侵略者”几乎以同样的销售额在美日等地创下了销售记录新高。但是，随着职业足球联赛赛季的结束，人们对“足球”的热度也降低了。可是，人们对“太空侵略者”的热度依然不减，以致于一时间日本国内硬币不足，美国国内旷课的学生人数骤增。

然而，雅达利在经营策略方面的失误逐渐显现，公司为与苹果公司的计算机相抗衡，开始销售其400线和800线的计算机。可是公众早已习惯将雅达利与游戏机相连，所以根本就没把它的计算机当回事。




Magnavox的“奥德赛”二代终于推出——它是一个可以选择游戏的家用游戏机，并且配有一个内置的键盘。

此外，Cinematronics发行了“太空大战”(Space Wars)，这个游戏与布施奈尔的“Computer Space”有异曲同工之妙，特点在于它采用了矢量绘图法。矢量绘图法是应用于电子游戏中的多角制图法的最早期的形式，它的缺点在于它缺少后期制图法中所具有细致的纹理和平展面的阴影。

1979

雅达利开发了名叫Cosmos的可选游戏的手持型游戏机，其特点在于图像中有全息图像，然而基于种种原因，Cosmos从未被发行。




伴随着雅达利第一个矢量游戏——“月球登陆者”（Lunar Lander）的发行，人们被其中附带的Asteroids所深深吸引。Asteroids最初是由莱勒·瑞恩斯（Lyle Rains）和艾德·劳格（Ed Logg）为Cosmos系统而设计，它给电子游戏赋予了一个新的特点，那就是在游戏中取得高分的人可以在游戏的最后输入他名字的前三位缩写。

这一年，Sega公司发行了“摩纳哥赛车”。这是一个有着自上而下视角的劲爆游戏，随后该公司分别又在1980和1989年推出了类似的加强版“摩纳哥赛车”和三维的“超级摩纳哥赛车”。

Cosmos的余音未落，另一款有自己内置液晶显示器的掌上电子游戏机被发行。这部名为Microvision的游戏机由弥尔顿·布莱德利（Milton Bradley)发行，可自选游戏，它的诞生对于未来的各种掌上游戏机的产生了深远的影响。

1980

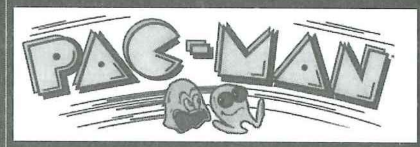
雅达利为VCS独家发行了家庭版的“宇宙侵略者”，促使VCS的销量猛增。

Mattel电器公司发行了对应电视的家用游戏机Intellivision。对VCS而言，这是一场真正的较量。Intellivision拥有更好的画面和更诱人的价格——每机仅售299美金。Mattel电器公司承诺，他们将会发行一款可以将Intellivision家用游戏机升级为计算机的可选外设。

雅达利此时面临内外交困，由于电子游戏的署名荣誉权问题，几个VCS的编程工程师集体离开了雅达利，他们组建了自己的公司——Activision。Activision是第一家“第三方游戏开发公司”，并成为了VCS软件开发部的竞争对手。雅达利从来不给编写游戏的个人以荣誉，而Activision的做法却与其不同，他们通过不同的途径来赋予游戏开发者荣誉，如在电子游戏的外包装上标上游戏开发者的名字，以及在开发市场时就将游戏开发者的大名作为一个卖点。

雅达利的街机游戏机设计者艾德·若德博格(Ed Rottberg)创造了一种名叫“战斗地带”(Battle zone)的新游戏，它是电子游戏历史上第一款以第一人称进行的三维游戏。在此游戏中，你坐在一辆在战场上开动的坦克中，在战争的场景中摧毁目标。后来，美国政府委托艾德·若德博格改进此游戏，以作为军队训练之用。

在这一年，一个在电子游戏史上举足轻重的作品诞生了，这就是Namco发行的“吃豆”（Pac－Man)，这款游戏一举成为最受欢迎的街机GAME。在世界范围之内，Namco售出了三十万台之多（此统计数字还不包括那些仿造的机器，它们的销售量与真正“吃豆”的销量几乎旗鼓相当)。仅在美国，便售出了十万多台。“吃豆”最初并不叫此名，而是“Puck Man”。当公司的总裁想到可能会有某些恶意破坏者故意将游戏机壳外所刻的“Puck Man”的一部分刮掉，使其成为“Fuck Man”（注：Fuck Man是非常下流的话)，从而使得家长们不敢放手让他们的孩子来玩这个游戏之时，便将其改名为“Pac Man”。“Pac Man”成为了电子游戏史上第一个受到不同年龄、不同性别的人们喜欢的游戏。




SEGA从雅达利获权制造和发行雅达利日本版的“导弹司令部”(Missile Command)。

作为竞争对手，任天堂美国公司开张。荒川稔一——任天堂日本公司总裁山内溥的女婿，在美国纽约设立了任天堂美国分公司，其后搬至西雅图和华盛顿等地。

威廉姆斯——一个芝加歌的弹子机生产商，发行了他的第一个电子游戏"Defender"，设计人是尤格尼·扎维斯（Eugene Jarvis）。"Defender"是游戏机行业第一个充分反映真实世界的产品。因为一般的显示屏只能展现行动的一部分，而"Defender"屏幕上方的"雷达"则可以显示屏幕之外发生的所有事件，所以"Defender"很快流行起来。

任天堂公司这一年推出的便携式 LSI 游戏机"GAME&WATCH"大获成功，使公司业绩爆增数十倍。山内由此坚定了扩大电子游戏产业的决心，不惜血本、招兵买马，率领公司走上了霸者之路！

1981

SEGA 推出了名为"GAME&GO"的小型游戏机，借此来抗衡任天堂的"GAME&WATCH"。同时，SEGA 还专门研制了一种充电电池（这是世界上最早的充电电池），可万万没有想到有人发现这款电池重的化学物质在充电期间会产生出一种致癌物质，美国卫生局明令禁止该充电电池在美国的销售。这件事被公诸于众之后，任天堂落井下石，于 1982 年设计了一款足以致"GAME&GO"于死地的电视广告，广告中的口号就是"SEGA GIVES YOU CANCER"（SEGA 为你带来癌症）！正是由于这件事情的发生，从此便开始了 SEGA 与任天堂两家公司长达 20 年的恩怨纠葛！

但是，"GAME&GO"的失败并没有挫伤 SEGA 的锐气，相反其全球业绩达到了令人震惊的两亿一千四百万美元！同时，其卓越的创造力爆发出来，推出了世界上第一款以 CD－COM 为交换媒体的游戏"ASTRON BELT"，第一款 3D 电子游戏"SUBROC－3D"。另外，受雅达利公司的影响，SEGA 推出了首款家用 8 位游戏机"SG－1000"。

与此相对，雅达利公司的处境就不是那么乐观了！越来越多的编程人员离开了雅达利公司，他们和 Intellivision 的编程员一起组建了 Imagic 软件公司，公司承诺来发行既适合 VCS 又适合 Intellivision 的软件。雅达利自己则发行了彩色矢量街机游戏"Tempest"，它是一个基于仍然还不稳定的图象技术之上的游戏。

据统计，当年美国的娱乐场电子游戏的收入达到了历史最高记录——五十亿美金，美国人累计在电子游戏上所花的时间超过七万五千小时。

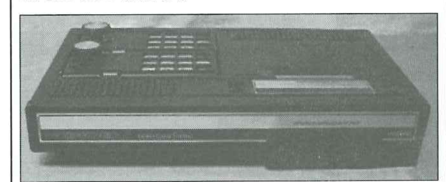
由阿尼·凯兹（Arnie Katz）和比尔·昆凯尔（Bill Kunkel）创办的杂志《电子游戏》诞生，这是电子游戏史上第一本专门杂志。

当然，这一年也有不幸的事情发生——一名男子在玩"Berserk"时引发心脏病而死亡，这是迄今为止唯一的一起玩电子游戏直接导致死亡的事件。

## 1982－1984 电子游戏大失败

1982

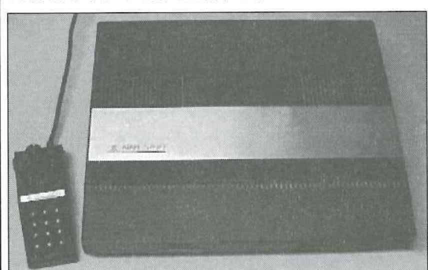
Coleco 发行了 Colecovision，这是一个插卡式的家用电子游戏机。Colecovision 能够崭露头角不仅因为它有超级的音质和画面，更重要的是他得到了日渐崛起的电子游戏公司任天堂的支持。Coleco 为 Colecovision 发行了极佳的转化版，并且开发出了适用于雅达利 VCS 与 Intellivision 系统的部件。Coleco 还开发出了一种可以使 VCS 系统的游戏卡带在 Colecovision 系统上工作的结合器。当意识到雅达利得到了"吃豆"的开发者 Namco 的大力支持时，Coleco 也紧锣密鼓地加强了其与 Sega、Konami 以及 Universal 的合作。



Magnavox 公司不甘落后，马不停蹄地为"奥德赛 2"发行了名叫"K. C. Munchkin"的游戏。雅达利认为"K. C. Munchkin"与自己先前的游戏"吃豆"颇为相似，便向法院提起诉讼。雅达利在诉讼案中获胜，法庭判决 Magnavox 必须将其"K. C. Munchkin"从市场上撤除。

雅达利发行了公众热切关注的"吃豆"2600 版本，可是非常不幸，它与人们的期待相差太远，公众很快对这个公司的产品不再着迷。为了挽回日渐低落的声誉，雅达利为 VCS 发行了"E. T."。这个游戏是 Howard Scott Warshaw 用六个星期时间编写出的，公司本以为会供不应求，便大量生产。与雅达利的上一个游戏"吃豆"2600 版的情况相同，公众对"E. T."相当失望。大量的"吃豆"2600 版和"E. T."以及其它数百万盘滞销的游戏卡带一起，在新墨西哥的垃圾填埋场里被销毁，化为了缕缕青烟。

竞争没有就此停止，为了与 Colecovision 相抗衡，雅达利发行了 5200 家用电子游戏机。在一开始，5200 这款游戏机与 2600 机器的游戏卡带并不兼容，这种情况一直持续到雅达利为时已晚地发行了可以让 2600 卡带在 5200 上运作的适配器为止。5200 失败了，这款新机型的唯一吸引人的地方或许只有它那不在中间位置的操纵杆而已。



通用消费者电器公司（GCE）推出了第一个也是唯一的一个基于矢量图象处理技术的家用电子游戏机——Vectrex。Vectrex 包括一个内置游戏（Mine sweeper，它是一个给人留下深刻印象的 Asteroids 的克隆版）和四个按钮的控制台，这四个按钮的功能类似于操纵杆的作用。

Midway 发行了"Ms. Pac－Man in－house"，它在美国国内售出了十一万五千台，成为了美国历史上销量最大的街机游戏机。Namco 没有参与"Ms. Pac－Man"的开发，但是他面向日本的消费者推出了改进版的"超级吃豆"。改进版与原有的"吃豆"大相径庭，随后各式各样的"吃豆"升级芯片涌入市场，来提高原有游戏的速度和改变它的细节特征。其中最流行的升级版是"吃豆 Plus"，它采用了一些美国最流行的东西，例如可口可乐等，来代替原来游戏中普通的水果和其他类似品。

在十二月七日美国东部时间下午三点零四分，雅达利宣布 VCS 的销量没有达到他们的预期，由此华纳传播的股票在一天内大跌 32 个百分点。

1983

诺兰·布施奈尔又重新获准进入电子游戏行业，他加入了 Videa 公司，并将其改名为 Sente 游戏公司。Sente 是围棋中的另一个术语，意思是"先手"。Sente 游戏公司与 Midway 游戏公司结成战略伙伴关系，共同开发街机电子游戏，如既简单又让人着迷的曲棍球游戏"Hat Trick"。可不幸的是，即使是这两个公司的结盟也没能让他们在市场上占有一席之地。

在三月，雅达利宣称他们将进行一项代号为"Falcon"的高层绝密计划，其内容十分出人意料，目的竟是建立一个名为 ATARITEL 的雅达利分支机构，它是雅达利准备进入电信市场的一个尝试。

任天堂在日本发行了家庭电子游戏机——Family Computer（FC），现在用任何语言来形容这款红白相间的游戏机都是徒劳而苍白的，它对于游戏业界的冲击与带给玩家的感动已经远远超越了文字所能表述的范畴。FC 的配置在当时来讲具有明显的优势，按照任天堂"以软件为主导"的战略思想，它迅速成为每个孩子梦想中的礼物！

由于雅达利的市场主导地位，任天堂并不打算将 FC 卖到日本以外的地方，于是任天堂便将日本本土外的经销权授权给雅达利公司来做。雅达利对此提议颇感兴趣，经过四月至五月间的一系列会谈，两家公司最终在六月签署了协议。

Coleco 也在六月的 CES 上展示了自己的 Adam 计算机，因为 Adam 虽然被称为计算机，其实它只不过是一个加强版的 Colecovision 电子游戏机而已。

当媒体揭露瑞·恺撒——雅达利的首席执行官，在 1982 年十二月六日，也就是雅达利向外宣布那个使股价狂泻的消息的前一天，抛售了市值二十五万美金的华纳传播股票这一骇人新闻时，雅达利公司上下一片哗然。瑞·恺撒于七月七日引咎辞职，詹姆斯·莫根（James Morgan）于九月六日走马上任，与任天堂在家用游戏机上的合作也在这次危机中流产。

由于游戏业界的萧条，"GULF & WESTEN INTUSTRIES"将 SEGA 在美国的股份出售，而日本 SEGA 则得以生存下来。戴维德·罗森联合日本企业家重组公司，？？成为日本 SEGA 的社长，而戴维德·罗森则出任新 SEGA 美国分公司的总裁！七月十五日，SEGA 推出了基于 SG－1000 的改进型机种 SG－1000 Ⅱ，虽然其性能十分优秀，但仍然无法与任天堂的 FC 相抗衡！

1984

Coleco 动用他所有的资源来制造 Adam，这是以牺牲 Colecovision 为代价的，百分之六十的 Coleco Adam 因为质量问题而遭退货。

在经济重创之后，Mattel 决定关闭 Mattel 电器公司。这个分支机构被特瑞·瓦莱斯奇（Terry Valeski）——Mattel 的副懂事长购买。特瑞·瓦莱斯奇将其易名为 Intellivision Inc。

当电子游戏行业开始瓦解的时候，任天堂宣布它将在美国发行家庭电子游戏机。SEGA 公司则又一次进行了重组，对象为"CSK"公司，双方合作成立了"SEGA ENTERPRISE Ltd"，该名称一直保留到今天！重组后的 SEGA 分别于 1984 和 1985 年

在欧洲和美国设立全资子公司，以拓展自己的海外事业！

在夏季的电子娱乐产品展示会上，雅达利推出了一系列的新产品，其中包括高级家用游戏机 7800——它可以同时运行 2600 的游戏以及 Mindlink，它有一个不用手动的，而是与头部相连的操纵杆。

然而，新的产品已经无法挽救日渐亏损的局面，华纳传播不得不将雅达利公司的客户服务部门卖给了杰克·塔米艾尔（Jack Tramiel）。杰克是 Commodore 公司的创始人，他在 1984 年的早些时候被排挤出了他自己的公司。华纳传播依然保留娱乐场游戏部门，并将其改名为“雅达利游戏”，雅达利的电讯部门被搁置。杰克将他的新公司（其中包含雅达利的电子游戏和计算机部门）重新命名为“雅达利 Corporation”。杰克立即对外宣布他的新公司对卖新型的家用游戏机没有兴趣，他的公司将致力于开发一种新型的 16 位计算机，但这种新产品在电子娱乐产品展示会上公布之后便被无限期的搁置了。

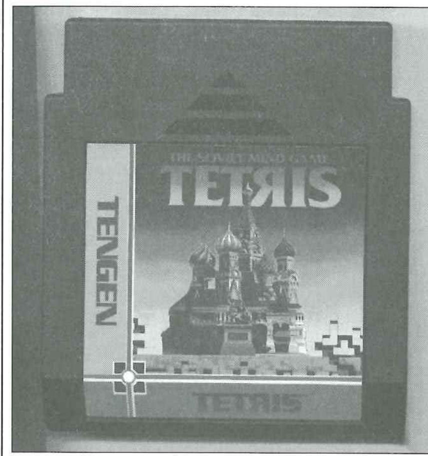
## 1985－1988 电子游戏归来

### 1985

9 月 13 日，任天堂公司发售了一款真正的游戏巨作——“超级马里奥”，该作一举奠定了任天堂在游戏业界的霸主地位。这一年，任天堂在家用游戏机市场上的占有率高达 98%。任天堂的开外扩张也打响了第一枪，向美国等地推出了 FC 的海外版——NES(NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM)。最初零售商对于其实力还存在一些疑虑，但事实很快证明这一切都是多余的。NES 大获成功，当年发行量 500 万台。

苹果公司发行了 Macintosh，杰克·塔米艾尔的雅达利公司也不甘其后，基于摩托罗拉的 16 位的 520st 技术，向苹果公司发起了挑战，其内部称此为“Jackintosh”。

如果说宫本茂的“玛丽奥”成为了任天堂的摇钱树的话，那么同年由俄国编程员 Alex Pajitnov 设计的“俄罗斯方块”则更具有普遍性的意义！这是一个简单但却令人着迷的作品，其形式确立了一个全新的游戏类型。




### 1986

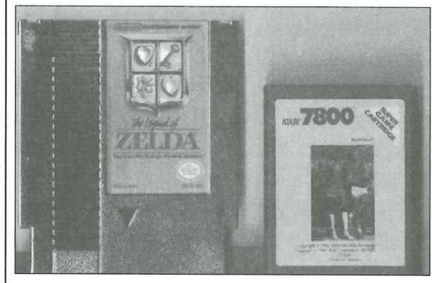
目睹任天堂的巨大成功，Sega 在美国也发行了自己的 Sega Master System，而雅达利 Corp 则重新估评了电子游戏的受欢迎程度，决定发行雅达利 7800 家用电子游戏机。

任天堂一方捷报频传，其在美国的销量是对手的 10 倍。在日本，它发行了“塞尔达传说”、足球及高尔夫球游戏等，并为 FC 推出了光盘驱动外设。

多家公司与任天堂签署协议，成为任天堂的第三方开发商。大量雅达利昔日的支持者，如 Namco，现在成为任天堂的游戏开发商。任天堂在家用游戏机市场上傲然屹立，一枝独秀，几乎成为整个游戏界的代表！

### 1987

任天堂在市场占有率持续增长，几乎将 Sega 和雅达利挤出市场。雅达利为 2600 开发了一些新的游戏，可是却完全被新闻界所忽视。在决定不把昂贵的 FC 驱动器外设带入美国市场之后，任天堂在美国发行了“塞尔达传说”的游戏卡带，这些好游戏赋予任天堂主机更好的画质，使得 FC 可以长时间风行。




Tonka 购买了 Sega 的 Sega Master System（简称 SMS）的美国经销权，它将 SMS 分销到更多的商店之中，使得 SMS 与任天堂娱乐系统可以更充分的竞争。

另一方面，雅达利发行了雅达利 XE 游戏系统“XEGS”，其实它实际上只不过是对其原有的 800 线计算机进行重新包装而已。XEGS 所采用的是与雅达利即将淘汰的八位 XE 计算机兼容的游戏卡带，并且包含两个游戏——Barnyard Blaster 和 Flight Simulator II，一个光束枪和一个可拆开的键盘，但是它们很快就沉没于市场之中。

此外，NEC 在日本发行了新型家用电子游戏机 PC－ENGING，并放出消息说这是一个 16 位的游戏机。实际上，这款游戏机仅仅是以 16 位图像处理器为特色而已。在 PC－E 上有不少经典游戏，其中包括被称为日本四大 RPG 之一的“天外魔境”。

### 1988

雅达利创立 Tengen，它是专门为家用电子游戏机开发游戏的部门。Tengen 起先只是一个被任天堂授权为任天堂娱乐系统开发游戏的第三方开发公司，但当雅达利 Games 把任天堂告上法庭时，他的这个角色便结束了。雅达利控告任天堂在电子游戏行业通过一些非法的手段，如固定价格、采用芯片锁定技术来限制和禁止那些未被授权的软件开发商来编写和开发适用于任天堂娱乐系统的软件，并以这种手段来实现其对电子游戏市场的非法垄断。

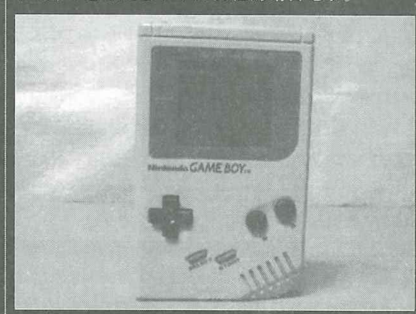
Tengen 探索出一种毋须取得任天堂的同意，便可生产适用于任天堂游戏机的软件的新方法。于是，它对外宣称，他将大张旗鼓的开发，制造和经销适用于任天堂 FC 的软件而不必得到任天堂的许可。

## 1989－1992 家用电子游戏市场的扩张

### 1989

Tengen 获得了“俄罗斯方块”的家用游戏机版权并且开始销售这个极其流行的游戏。但是很快 Tengen 被发现是从微软公司的手中购买了“俄罗斯方块”的版权，可是微软并不是“俄罗斯方块”版权的一线拥有者。任天堂悄悄取得了“俄罗斯方块”的合法家用游戏版权，并开始在自己游戏机上发行此游戏。Tengen 版的“俄罗斯方块”全线退出市场。

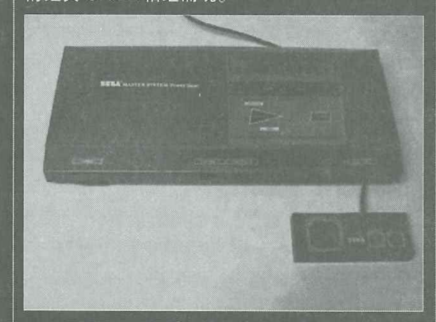
任天堂的又一款杀手锏问世，这就是风靡全球的 Game Boy。这款手持游戏机零售价为 109 美金，与“俄罗斯方块”一起发行，尽管它只有一个小屏幕，可它还是创下了历史性的销售记录。




为了打破任天堂的垄断局面，NEC 将 PC－Engine 带入美国，并将其称为 TurboGrafx－16，售价为 189 美金。NEC 还发行了一款附加于 TurboGrafx－16 的便携式 CD 播放机，零售价为 400 美金。便携式 CD 播放机可以运行存储在光盘上的游戏，这是游戏机历史上史无前例的头一次。

Epyx 在冬季的 CES 上展示了其名为 Handy Game 的手持彩色电子游戏机。雅达利购买了 Handy Game 的所有权，并将其改名为 Lynx，以 149 美金的价格发行。在出版了少量 Epyx 的游戏之后，雅达利开始为此系统开发 7800 游戏的改版和雅达利 Games 的街机游戏的改版。Lynx 比任天堂 Game Boy 的价格昂贵得多，而且它缺乏第三方开发商的支持。更糟糕的是不断有谣言传出，说雅达利公司将停止对该系统的支持。这一切都对 Lynx 的发售造成了不利得影响。

实际上，1989 年应该被称为“MD 年”，因为 SEGA 公司的划时代主机 MEGA DRIVE（简称 MD）在日本发行。MD 是历史上第一部 16 位游戏机，采用双 CPU 处理。它的出现给任天堂以沉重打击，尤其是在欧美等地，FC 的市场几乎一夜间被 MD 蚕食殆尽！在这一时期，SEGA 公司显示出了在软件制作方面的杰出才能，大量可以被记入史册的经典 GAME 相继涌现。




无可否认，那是个风云变幻的年代——

在喧闹与辉煌、彷徨与期待的背后，一股暗流在涌动着！

业界巨人任天堂不会甘心目前的挫折，名为“SUPER FAMILY COMPUTER”的主机正在酝酿当中，那将是一段神话的开始，一个至今仍在无数玩家梦中萦绕的黄金时代即将到来！

（未完待续）

# 游通社 GAME AGENCY



7 月改版了，游通社也终于扩大到 2 页了，虽然只有 2 页的空间，但 DARKING 和 SORA 会尽最大的努力将游通社办得更好，让广大的玩友能够在这里畅所欲言。此外全新的 GAME 统一战线在全体编辑的群策群力下也有了初步规划；游通社也将做较大的改变，这里将不再是编辑与读者的一问一答，大家可以把平时的喜怒哀乐都以信件的形式告诉给 DARKING，DARKING 和 SORA 也将把编辑部里有趣的故事告诉给大家．

**Q** 我是贵刊的老读者了，96 年就开始购买贵刊了，虽然从未参加贵刊的活动，但一直关注着贵刊，也有寄过调查表，我对贵刊提出几点个人看法！

1、贵刊虽然叫做《电子游戏与电脑游戏》，但从出书的开本变小之后就没有了电脑游戏的信息了，即使在以前，电脑游戏的信息也很少，既然如此希望贵刊能改个书名。

2、贵刊的一些活动不能持续，“神州社”不到一年就没了消息，不知玩家社区会立足多久？希望以后要么不办，要办就坚持到底。

3、希望能够开辟一个关于游戏周边的栏目，比如：手办，玩物，关于游戏的小说，像以前的兵种介绍，武器介绍等。

最后我想说的是现在关于游戏类的书举不胜举，刊物要有自己的特点才能吸引更多的读者，而且游戏刊物的模式并不是一定的，希望贵刊能办出自己的特点。 上海 严善青

**DARKING**：确切的说《电子游戏与电脑游戏》目前为止的确没有涉及到电脑游戏的内容，但改书名是一个涉及很多环节的过程，并不是说改就改的。而且《电子游戏与电脑游戏》作为已经在市场上存在了很多年的刊物，如果突然改名可能也会有一些负面影响。的确，当初的一部分活动没有能够延续下来，这对刊物有一定负面影响，也对一直支持我们的读者造成了伤害。现在的“自由玩家社区”无论是现在还是将来，我们都有充足的信心把它坚持下去。游戏周边等方面的介绍，我们会在未来尽可能的为大家报道。

**Q** 我想问一下封面设计大赛何时开评，因为妈妈说那是骗人的，我却不信，总是和她唱反调，但又没有实据，真是难办，还有我是用棕色牛皮纸上面印有中国乡镇企业报社字样的大信封给你们寄过去的作品，你们不会当作没用的宣传品给扔了吧，如果真是那样，那我和别人一起做的作品不就……55555

北京 任子懿

**DARKING**：7 月封面设计大赛就结束了，改版后的封面就是采用的封面设计大赛的作品。大家可以仔细地分辨一下。

**Q** 请问贵刊是否每一封信件都会拆开来看？回涵卡我写得多了，但一直没有反应，我没有信心了。 成都 杨筑

**SORA**：请读者朋友们放心，无论多忙，对于大家的每一封信我们都会仔细阅读；至于回信的问题希望大家多体谅，因为众小编的工作量很大，成百上千封来信，不可能每封都回呀，请相信，只要你来信，我们一定会仔细阅读的。

**Q** 杂志的纸张、版式、内容等各方面给人的感觉都大打折扣，如成本实在降不下来，可以考虑用两种纸。另，杂志网站是否没人管了？有多长时间不更新了？期待能尽快解决。

吉林 关枫

**DARKING**：刊物的纸张的确关系了一本刊物的整体质量，这也是让众编辑困扰的问题，很多经典的图片因为印刷的质量而导致无法出现最佳效果，不过本期改版后就不会出现这样的问题了，我们已经对刊物的纸张作出改进，应该不会出现以前那样的情况。NT 网站因为种种原因导致长期没有更新，我们将尽快解决。

### “游戏 生活 我”征稿

还记得游戏带给自己的激动吗？你的生活是否因为有了游戏而开始发生变化了？人生就是这样充满不可思议的事情，提起笔来，为自己的青春写下这动人的篇章。字数要求 1000－3500 字左右均可

**Q** 我是一个远在长春的读者，我发现你们现在很少介绍 PS 游戏攻略了，请多说一点好吗？

长春 王金禹

**DARKING**：PS 游戏攻略现在的确是很少出现了，但您可以关注我们的“第二战区”等栏目，在那里我们将刊登出一些经典游戏的攻略和详细资料。不过总的来说，PS 现在出现的游戏是越来越少了，如果您对一些老的游戏颇有兴趣的话，不妨邮购我们以前的合订本，相信合订本的内容能够满足您的要求。

**Q** 贵刊的文章和内容已经相当丰富了，比以前有很大的进步，这是我喜欢贵刊的原因，但贵刊的印刷质量还有待提高。我发现最近几期，因为出的游戏多，所以有些栏目不得不压缩或者扩充，是否考虑考虑出半月刊？游戏是天天出，刊物却一月出一次。一下子在有限的页数内放这么多的信息，也难为你们了，而且也不能保证所有的信息的新鲜，半月一本既能增加信息量又能使大家在最快的时间内了解业界动态，何乐而不为呢？ 上海 徐真一

**DARKING**：一切都有可能，在未来的时间里“电电”会不断地给大家带来惊喜，支持我们的读者一定不会失望。

**Q** 《电电》是我唯一一本一直买着的游戏刊物，我爱它不只是喜欢它外表的美丽，主要是它内容的充实，业界新闻可以让我了解到最新的游戏动态，攻略道场、口袋帝国可以让我的游戏机知识更加充实。

但它仍有缺点，它没有一个可以让玩家和读者感到温暖的地方，一个读者们的家，还缺少一些科普知识和怀旧的东西。 山东 王海涛

**DARKING**：首先感谢您对我们工作的肯定，我们现在也正在加强和读者之间交流的栏目，相信改版后的自由玩家社区和统一战线能够给广大的读者以“温暖”的感觉。关于“怀旧”我们有“第二战区”和专门介绍过去名作的“时光回廊”，科普知识方面您可以在读者调查表中提出要求，我们会为您作出解答。

**Q** 我有几个小问题想请教一下，第一，贵刊在 7 月改版之后价格是否有所变化？第二，PS2 国内是否能够上网？如能上网会不会像电脑一样出现网慢或者吊线的现象？第三，我想了解一下港版 PS2 的性价比？ 北京 徐远达

**DARKING**：《电电》在改版之后，价格不会出现变化，同时我们也会把更好的“电电”奉献给大家。PS2 到目前为止国内还没有 ISP 服务商，还不能上网，也不会牵扯到后面的问题。港版的 PS2 因为没有经过编辑部的测试，所以无法给出准确的资料。日版 PS2 目前来看还是相当稳定的，所以还是推荐你使用日版 PS2。

**Q** 购买本刊已经一年多了，但始终感觉变化不大，调查表我也回了不少但就是无法加入成为会员，不知究竟为了什么？"编读往来"总让人感觉到很平淡，缺乏人情味。此外本人不满的是你们的社区SHOW总提及会员，我们不是会员的，难道没有发言资格吗？不知道你们的本意是什么？ 广东 陈俊锋

**DARKING:** "电电"在七月改版后将在栏目和结构上做出很大的调整，"编读"栏目也将大幅度的加强，希望能给大家带来温馨的感觉。此外，社区SHOW提及的会员因为版面的限制，无法将所有的会员都列表，但并非表示未列表的读者就不是会员，只要是填写了加入申请（在调查表背面）的读者我们都做了详细的统计，绝对没有藐视其他读者的意思。此外，社区SHOW我们的本意是做成交流类的栏目，只要大家有好的提议或者创意，都可以来信告诉我们，我们将尽力满足大家的愿望。

**Q** 真是对不起，已经有3个月没给你们填回函卡了！不过，请原谅，谁都知道初三毕业班是很辛苦的。以前有土星，看"电电"也称心，现在连土星都坏了，只有看着别人的游戏多么漂亮，而自己就望尘莫及了。虽然现在没怎么玩游戏了，不过我还是会购买"电电"的，毕竟"电电"是我最喜欢的刊物。只希望你们能努力做好，让所有的读者看了开心。 广东 杨培洪

**SORA:** 感谢杨读者对我们工作的支持，我们会努力的。另外，SORA在这里代表所有"电电"编辑祝你学业有成。

**Q** 贵刊最大的优点是攻略快速而且全面，大作一网打尽。在其他刊物还在做新游戏介绍时，你们已经写出了完全攻略，简直骇人听闻！不过不足之处正在于此，贵刊做完攻略就对该游戏说再见了，其实每个游戏都有很多秘密，这些对玩家也很重要，希望贵刊能开辟一个栏目，对游戏中的秘密做一下跟踪报道。

广西 阳萱

**SORA:** 请关注我们的"第二战区"。

**Q** 宇越来越小了，其中又以"口袋帝国"为最，是页码的问题吗？那为何"天下机战"如此铺张浪费。攻略越来越简单，早就难以体会到个中文采，又是页码的问题，还是小编在偷懒？贵刊的攻略并不及时，WA3我早已通关。若只是这样模式化的攻略，不如不登。

上海 林蕴

**SORA:** 首先感谢林读者的批评。确实页码很紧张，我们要在有限的空间内去刊登大量的信息，有时实在是有苦说不出！关于攻略问题，由于游戏种类繁多，导致游戏爱好者的口味也多种多样。所以，我们有时难以兼顾到每一个细节，希望读者体谅！

**Q** 我看了你们的刊物已经四年了，也足足享受了四年半的幸福（攻略）和痛苦（错字），想当年在一篇文章中"ギレン"被翻译成了吉恩，吉连，吉伦等名，弄的我这个有九年玩龄的男人？（男孩？BOY）几乎无法不对之一笑对付，（其实当时我是很想哭的），请今后务必注意统一一下译名。 江苏 蒋琦

**SORA:** 这个问题确实让人头疼，不同的地区有不同的读法；举例来说，前几天我就在为吉恩与吉翁而苦恼，毕竟是音译，只要能让读者明白是什么就好了^^. 蒋读者认为ジオン翻译成神眷之地合适么？如果直译行不通，音译又不能由官方来统一，那么音译的要求就不是很严格了．说归说，我们从此以后一定会尽量杜绝多种译名大混编的情况，请蒋读者与所有读者监督。

**Q** 我希望改版后的刊物能够有一个关于市场价格导向的栏目。 广东 张建洪

**DARKING:** 这个栏目还存在一些困难，北京地区的市场价格我们能够作出报道，但各个地区的不同，存在差异，不过在将来，一切都有可能！

**Q** 我是本刊一位忠实的读者，我是从2000年一月开始购买本刊的，但这里书店一直不多，而且时不时的缺货，我有两三期没有买到，想从你们那里邮购，不知道是否还有存货？

广东 黎盛炜

**DARKING:** 因为信件中没有说到是缺哪几期的刊物，所以我无法帮你查询，不过你如果希望知道没有买到的刊物你可以写信到这个地址查询：济南市纬九路邮政投递分局008028信箱。

**Q** DARKING我非常善意的提醒你，DARK不能当动词，也就是说DARKING这个词应该是不存在的，其实我们可以把这个名字当作你乱起的，结果你又说与SHINING相对……

BY 欧阳珉路

**DARKING:** 其实到现在DARKING才发现自己起这个名字是个错误，当初是决定叫DARK的，可是DARK=DUCK那么我不成了鸭子了吗？结果决定叫DARKING，结果被编辑部的同事们现在叫成了达·金，居然成了鸭王，看来我注定和鸭子脱不了干系了。（5555555555555）

**Q** 为什么不介绍一些网络游戏，例如当红的《梦幻之星》VER.2和前途未卜的最终幻想11或其他游戏，另外为什么贵刊对ARC游戏介绍比较少呢？ BY 沈益林

**DARKING:** 目前国内的网络游戏框架还不成熟，尤其是家用机方面，梦幻之星在国内已经可以上网玩了，我们以前也曾在刊物上作过报道，但FF11估计短期之内是没有可能了，而且SQUARE公司已经做出申明，FF11只提供日本本土服务，残念……ARC游戏目前为止与其他游戏相比大幅度的减少了，但只要有出色的ARC游戏，我们一定会一网打尽的。

**Q** 相当期待改版后的《电电》呢，价格会提高吗？我很擅长绘画，底稿和草稿都还可以，好漂亮的，但一上色就毁了，要不要紧，以后我来投稿可以吗？

BY 王丰

**TAKO:** 好可爱的小猫！非常欢迎你来投稿，TAKO以后就不用羡慕动漫部的画稿了\^O^/。看得出你画功不错，请再接再厉，让TAKO尝试一下眼前一亮的感觉吧。（另：请大胆绘制彩稿，大欢迎）

**Q** BLUE还是主编吗？《梦总》有很多MM吗？不是只有伊丽丝吗？还有惊寂在拉尔夫上叫什么？ BY 张清泉

**BLUE:** 当然还是主编。《梦总》可不止只有伊丽丝，还有MIDORI和SIGURE呢。惊寂在拉尔夫上的西式名字叫"唐·米拉玖"，不过他多还是用"惊寂"这个名字发言。

**Q** 关于经验值取得方法，我想提些建议（这些提议是为了让我们这些文武不能的读者也能有所发挥）。投秘技，可根据真实性，实用性给予不定的exp。如能提出宝贵建议也可加exp。优秀的个性自画像可以刊出，并评出最酷3张，根据画像质量得经验值。个人觉得纵横四海的文章和一些攻略无需浪费彩页，而像洛克人zero这类图文并茂的作品就应采用彩页。

广东 余佳鑫

**SORA:** 关于经验值的问题我们在"统一战线"中做了详细的说明，并且导入了许多新的系统，虽然可能会给人纷繁复杂的感觉，但是我们会不断完善统一战线，务必在最短时间内让读者满意。

**Q** 本人对机器人大战游戏无比热爱，虽然部队的训练非常艰苦，但我每月都想尽办法搞一本《电子游戏与电脑游戏》来了解每月游戏最新动态，请贵刊多刊登一些高达类游戏的报道。致谢！ 广东 黄希

**SORA:** 高达类的游戏是现今游戏主流的一种，我们自然也不敢怠慢，尤其最近PS2以高达为题材的游戏铺天盖地，所以，黄读者可以放心了。

**Q** 《电子游戏与电脑游戏》使我一直购买着的刊物，我最关注的是业界新闻和新游戏的介绍；对于这本刊物我最不满意的是天下机战和纵横四海，希望你们能够在新游戏介绍中平均介绍各类主机的游戏，不要着重介绍PS2新游戏，同时业界新闻也该多介绍各类主机的新闻。 BY 徐艺明

**DARKING:** 业界新闻和新游戏介绍是刊物的重点内容，我们一定会重点对待的，只要是新游戏好游戏我们都会作详细报道的，天下机战已经应广大读者的要求取消了，纵横四海是重点介绍游戏文化的栏目，是《电电》的特色之一，由于国内目前最流行的主机还是PS2，所以PS2游戏就会多一些，以后我们会尽量做到三大主机的平衡。

## 高三没有游戏

7: 15 am　化学课　化学老师在黑板上写下元素周期表，指着“Cs”问我代表什么，我脱口而出“反恐精英”(习惯成自然啊)

8: 05am　地理课　“GPS”是航空求救系统，谁能说出其含义？我答曰：“Game playstation”

9: 10 am　历史课　历史老师说：“日本是一个奇特的国家，没有杰出的歌唱家，却有卡拉OK，没有珍惜动物却有皮卡丘……！”我也非常严肃的感慨：“是啊，没有Bill gates却有PS2，GBA……”

10: 05 am　政治课　政治老师讲到：“科技是第一生产力，请XX同学举例说明。”我缓缓站起用富于磁性的声音说道：“这话绝对正确，否则怎么会有机战中的超级机器人啊，那个爽，啊！……”(被打断)

10: 55 am　英语课　“Who can make a sentance with ‘compare’! You please!”我站起，say: “the microsoft company has compared X－box with PS Ⅱ”

下午 2: 20 pm　数学课(2节)　我又挂在黑板上了，数学老师指着我：“这么简单都不会，你要怎么学?”我哭丧着脸嘀咕着：“要是像《心跳回忆》中那样学习就好了，我在游戏中可是全校第一啊！”

4: 05 pm　生物课　“生物是具有多样性，具有变异性”“是啊，否则日本怎么会有《口袋妖怪》呢！”

BY　ZH·Y

## 电玩综合症

1，自从看见一个人从5米高自由落体而被送往医院的建筑工人后，再见到和其类似的人，我都会大叫：“啊，又是一个绝体绝命！”

2，班上有一同学后颈发炎，然后涂上了一层令人恶心的奇怪药物，如皮肤腐烂一般，被我命名为丧尸。

3，在游戏店玩NGC的“生化危机”后，每当有新书入手，都先看其背面希望有一把钥匙。

4，当看到哥斯达黎加2：0战胜中国后，我就在“WE6”上以10:0为中国对报一剑之仇。

5，地理背疯了，就来研究为什么“恶魔城”每一作中都没有上弦月和下弦月。

6，玩“王国之心”后，每天将到12点时，我都会试图想把表停下来。

7，由于玩了“寂静岭2”，以致于买来的“零ZERO”放在角落不敢玩，而且发誓从今以后再也不去医院。

8，每当遇到好东西或者好事情的时候，我不会用“うつくしい”和“きれい”来赞叹，而改用“素敌だね”。

9，在同学家玩“樱战4”巴黎华击团出击时，我立即用地图算出巴黎到东京的距离，再目测其高度，然后用繁杂的物理公式求出一门大炮把一物体从巴黎打到东京要用多大的力。

10，当我做错事的时候，我不会想到说“ごめ”而是先想到“LOAD”。

11，“哈里波特与魔法石”中竟然有凯尔贝洛斯！令人费解。

12，每当坐出租车的时候，我都会精挑细选，找一个看起来十分坚固的车和一个看起来精神正常的司机，才肯坐上去。

13，乘车时，我定会坐在最前面，目的是为了分析车子转弯时的技巧。

14，玩“ICO”后，使我在去学校的路上多了与高处或悬崖边缘亲密接触的机会。

15，“龙骑士传说”害得我在家中翻箱倒柜地为了找到“……龙骑士的灵魂”而成了一个绝体绝命！

BY　重庆　刘兴

## 纷缘编辑部

1　为庆贺编辑部终于全员集结，众小编连续一周每晚轮流作东，在“老李家”举杯狂欢，落得个个囊中空空，只得把三餐减为两顿饭苦苦支撑。终于有一日TAKO忍耐不住，向动漫部MM借了二元钱返家，待他酒足饭饱的返回编辑部，尚不及开口招呼，已经被一根电线绊倒在地，众小编一拥而上，掏出他得归圆满的钱包，向着“老李家”呼啸而去。

2　为庆祝SORA生日，众小编有钱出钱，没钱的出力，曾是名厨关门弟子的DARKING卷袖下厨，整治出一桌大餐以飨寿星。负责打下手的惊寂闻得锅中肉香，乘其不备探爪捞起一片啖之，其味美也！心下大赞，预料上桌后必有一番争战。于是早早入席占据一有利位置，持筷以待。开胃凉菜之后，主菜端上，初众筷齐发如流星，后渐稀之，终于只剩下两双筷子在锅内畅游，惊寂诧之，侧目而观，众小编正齐齐举杯狂饮冰水，方自恍然，DARKING原是出身川中，一锅香肉四斤，辣椒也是四斤……正汗之，忽闻DARKING摇头叹曰：“辣椒还是搁少了点。”

## 铃　音　乐　园

铃　音　乐　园

铃　音　乐　园

大家好，我是Mars。这回被Shining用勒索加请客的威逼利诱大法强行拉来继续主持铃音乐园，可是……就只给了我这么点地方，可恶、踩之！下期一定讨回公道！嗯，不能再多说了……最后还请大家顾念以往情面把砖头都扔给Shining吧！

——Mars

### 恶魔城2

### 《BLOODY TEARS～MAIN MELODY》

简谱

8#d2 16#g2 2f2 16－ 8#d2 8#c2 8. #d2 8. #g2 4. f2 8#d2 8#c2 8#d2 16#g2 2f2 16－ 8#d2 8f2 2#d2

2c2 8#d2 16#g2 2f2 16－ 8#d2 8#c2 8. #d2 8. #g2 4. f2 8#d2 8#c2 8#d2 16#g2 2f2 16－ 8#d2 8f2

2#d2 2f2 8. c2 8#a1 16#a3 16#g3 16#a3 8. c2 8#a1 16#a3 16#g3 16#a3 8. c2 8#a1 16#a3 16#g3

16#a3 4#g1 4#a1 8c2 16#a1 8#a2 16#a1 16#a1 16#a1 16#a1 8c2 16#a1 8#a2 16#a1 16#a1 16#a1

8c2 16#a1 8#a2 16#a1 16#a1 16#a1 16#c3 16－ 8#b2 16c3 8. #c2

诺基亚输入法

2#*8 5#8 4999 0888 2#88 1# (2)# (5)# (4)9 2#8 1# 2# 5#8 4999 0888 2#88 4 2#99 1 2#88 5#8

4999 0888 2#88 1# (2)# (5)# (4)9 2#8 1# 2# 5#8 4999 0888 2#88 4 2#99 4 (1) 88 6#** 6#**8

5# 6# (1)**9 6#** 6#**8 5# 6# (1)**9 6#** 6#**8 5# 6# 5#*99 6# 1*8 6#**8 6#*9 6#**8 6# 6#

1*9 6#**8 6#*9 6#**8 6# 6# 1*9 6#**8 6#*9 6#**8 6# 6# 1#** 0 2#**9 1*8 (1)#**9

三星输入法

2#*** 5#** 4**** 0** 2#*** 1#*** 2#*** 0** 5#*** 0** 4 0*** 2#*** 1#*** 2#*** 5#** 4**** 0** 2#*** 4*** 2#**** 1***** 2#*** 5#** 4**** 0** 2#*** 1#*** 2#*** 0** 5#*** 0** 4 0*** 2#***

1#*** 2#*** 5#** 4**** 0** 2#*** 4*** 2#**** 4*** ** 1*** 0** 688#*** 68#** 58#** 68#** 1***

0** 688#*** 68#** 58#** 68#** 1*** 0** 688#*** 68#** 58#** 68#** 588# 688# 1*** 688#** 6#***

688#** 688#** 688#** 1*** 688#** 6#*** 688#** 688#** 688#** 1*** 688#** 6#*** 688#** 688#**

688#** 18#** 0** 2#*** 18** 1#*** 0**

西门子输入法

2(^) 09 50 4888# #00 2009 1 2 20 58 50 488# 40 29 1 2 50 4888# #00 2009 4# 2889 1# 2009 50

4888# #00 2009 1 2 20 58 50 488# 40 29 1 2 50 4888# #00 2009 4# 2889 4# 100 10 6(v)89

6(^)(^)0 5 6 1(v)8# 10 6(v)89 6(^)(^)0 5 6 1(v)8# 10 6(v)89 6(^)(^)0 5 6 5(v)(v)88 6 1(^)0#

6(v)09 6(^)8 6(v)0 6 6 1(^)8# 6(v)09 6(^)8 6(v)0 6 6 1(^)8# 6(v)09 6(^)8 6(v)0 6 6 1(^)(^)

#00 2(v)8 1(^)0# 1(v)89 10

## 儿子使我走近了游戏

我记忆中儿时的游戏，简单、好学、易玩。比如：丢手绢、吃毛桃、跳皮筋、捉迷藏和戳刀子等等。这些游戏大多形式简单，内容单一。当然，这是因为时代的局限性。

而今天的孩子真是太幸福了，在这一点上我是体会颇深的。我已记不清我的儿子是什么时候迷上的游戏，大概是小学五、六年级吧。现在，他已经大学毕业了，兴趣非但没减，反而更加痴迷了。他时常为了游戏中的某一关未过而沮丧，也曾为了一个游戏而花上几个月的时间，一旦全部打通，他会分享主人公的全部欢乐。开始，我不理解他，常因此和他争吵，埋怨他不务正业，怕他耽误学习。看着他连发型也模仿游戏中的人物，在我心里他简直就是另类一族。每当别人提到自己的儿子，学习多么的废寝忘食时，我就想起我的儿子，耿耿于怀……。

然而，一首游戏主题曲，使我走近了游戏也了解了儿子的世界。他知道我喜欢音乐，一次，他正在播放一首游戏主题曲，意境很美，也很好听。本来我已经注意听了，忽然，他问我："妈，你能说出这是怎样情节的音乐吗？" 经他这么一问，我更是仔细地去听，去欣赏去体味。而后，我说："我的感觉像是经过了一场大的洗礼之后的特有的宁静，悲壮而深远。"儿子马上高兴地说："妈，你说对了，这就是男女主人公在最后诀别的情景音乐。"说真的，当时我已经被这音乐打动了，感到了一种心灵上的震撼。从那以后，我经常让儿子给我讲游戏的情节，我也时常翻阅他每期必买的杂志。慢慢的，我被其中的感人情节和令人耳目一新的画面深深的吸引了……。我不再另眼看游戏了。

由于游戏大多是日文的，无形当中，儿子便有了很好的学习环境，同时，为了更好的掌握日语，又特训了一年多，现在，他能完全听懂游戏中人物的对话，看懂语言指示，体会其中的深意。想想，这和我逼他学习果然有着不同的效果。有时，我们聊到一些涉及历史人文、社会等方方面面的话题时，我发现他的某些见解比我还成熟，比我还深刻，当然也就比我更具有说服力了。惊讶之余才知道，这些大多源于游戏。



儿子曾说他的知识还不够，必须继续充电，将来致力于游戏软件的开发，他要和他的伙伴们努力拼搏，要让所有的国人都了解游戏，喜爱游戏，制作出中国自己的游戏中的精品，要让人们像喜欢看电影、喜欢听音乐会一样，去体味游戏的艺术性，因为好的游戏是让人受益终生的。

一位伟人说过：兴趣是孕育天才的摇篮。我想，时代在发展，社会在进步，作为家长，尊重孩子的选择是孩子真正成材的关键，是非常必要的，怎样的积极的去引导他们是我们最应当关心的。

说到这，我想起了一个不算题外的话题。前些时候一些媒体把电子游戏说成是海洛因，据说是因为有个别的孩子由于沉溺于玩游戏而学习下降。我想，如果这也能算是理由的话，那我们生活中的海洛因可就太多了吧，一切的被人类引以为傲的高科技的出现，都可以说或多或少的在影响着我们的孩子，电视、VCD、DVD、电脑……那么我们是不是要把这些都取缔了，就能让孩子有很好的环境"学习"呢？以后的科技是不是不要发展了才行呢？我想答案不言而喻了，因为科技的发展是社会进步的标志。

众所周知，任何事物都会给人带来积极面和消极面，或许在很多人看来，游戏的消极面比积极面要大的多，那么，我想说的是，我们－－孩子的家长，在做这样的判断的时候，对游戏又有多少了解呢？对孩子玩游戏的动机又有多少了解呢？假设游戏会影响孩子的世界观和人生观，那么我们不了解游戏就是不了解我们的孩子，难以想像，这将是一件多么可怕的事情！

或许，我们真的应该开始了解游戏了……

随着全球经济一体化进程的加快，我国已加入 WTO，电子和网络技术已经不再是梦，越来越多的新事物、新观念随之而来，影响孩子成长的因素也会越来越多，作为家长，应该积极的去接触它们，拥有另一片和孩子共有的天空。作为信息产业的电子游戏已被越来越多的人所接受和了解，这也正说明了她具有强大的生命力，怎样帮助孩子选择好的游戏，选择正确的世界观和人生观，我们任重而道远……

梧桐树

## 没有游戏的日子

我也是一个沉迷游戏的人

我从不认为游戏会影响学业，但为了考上理想的大学是需要付出的（我没有 IQ200 的大脑），就如同人民日益增长的物质文化需求落后于社会生产一样，这也是一个不可避免的矛盾。为了一个承诺，一个理想，我选择了战略转移，虽然痛苦，但也应该值得，而且，还有假期让我体验欢乐。

禁不住再次回来那樱花浪漫的时代，熟悉的风格，熟悉的感觉，只是身在巴黎；禁不住再度踏上寻找グラナサ－ベル的路，体验那段感



人至深的故事，却再一次划下了句号；禁不住再次冲上云霄，翱翔与天际，无心恋战，只为体验自由飞翔的感觉；禁不住再次打开尘封的记忆，深融其中，而不知窗外的光明与黑暗。当然，还有那没有终点的最终幻想！

快乐总觉短暂，放纵整整一周后，剩下的只是亲手封印陪伴四年的"伙伴"，迎接七月的挑战。

然而，一切并不顺利……

没有游戏的日子让我有些手足无措，看着别人突飞猛进而自己却止步不前，几乎一无所有，我不知道从何开始；没有游戏的日子让我无所事事，变得慵懒不堪，莫名的空虚使我除了睡觉还是想睡觉，我不知道该如何努力；没有游戏的日子让我变得很敏感，些许风吹草动都会勾起无数的回忆，一个人深陷其中，我不知道朝哪里前进……

都市的夜晚仍是如此的喧嚣。迷人的夜景展于眼前，怎奈欣赏者没有这份心情。远处喷泉飘来欢乐的音符，敲在我心上却似沉沉的铁块。

放弃吗？

我甩了甩头，对自己的想法感到可笑，却无意瞥见一烟民正在点烟，手上的打火机俘虏了我的视线。上面分明印着"NET……"凭着那份熟悉的感觉，不用看下去也知道那是什么，一瞬间，我又想起了冷静的 SNAKE，想起了那个不可能完成的任务，想起完美搞定的那一刻。

也许，这世上没有不可能的任务。也许，这一切的一切仅仅是制作者赚钱的手段，然而，随之涌现于眼前的却又是那么的真实：RYU 的执着，曾教会我该如何追求；JILL 的勇敢，曾教会我如何迈出困难的第一步；ジタソ的开朗，曾教会我如何面对挫折；リヱ－ド的坚毅与自信更让我懂得成功的必要条件……我忽然发觉，我很富有。曾经让我一次次感动的并未离去，而是我，在一味追求"游戏"时渐渐将之淡忘。如今，在没有游戏的日子里找回游戏的真谛，真好像是一场玩笑。幸亏，还来得及。我想起了以前一直深信的一句话：if you think you can，you can！

众里寻他千百度，蓦然回首，那人却在灯火阑珊处。

BY　王纪文

# RPG之不思议事件

RPG角色扮演游戏，被誉为电子游戏的最高艺术形式，是当今最受欢迎影响最大最重要的游戏类型。

RPG之所以吸引人，与它对生活的高拟真度是离不开的大家可能觉得奇怪，RPG大多是幻想题材，又何来我所谓的对生活的拟真度？其实大凡小说、戏剧等文艺作品都是在非常态的环境中展示常态的人性的，不是吗？抛开武侠小说所谓的古代、骑士文学的魔法与黑死病之中世纪又或是天马行空的未来世界等故事背景的外壳，角色的性格、人物矛盾、社会矛盾都是以现代为基础的。

以角色为中心的RPG更是如此。然而，我虽然天生并非挑刺家，不幸生在中国，玩过十分钟以上的RPG数量达数百，在与所谓游戏性渐渐无缘的同时，见识却日见广博，居然让我发现：RPG构造的环境不是"非常态"三字所能了得的，而是大大的BT社会纵横整个自号理性的人类（好像扯得太远了吧）创造的RPG世界，竟没有几件事是可以思议的。

◆HP

俗称血，相信世上没HP概念而被称为RPG的游戏是没有的。

HP为0，角色便进入死亡状态，或者说是过了血支持身体的限度。没了血会死，这无可厚非。奇怪的是当HP少至濒死状态了－－濒死状态是怎样的呢？躺着一动不动，四肢无力，气息奄奄。看看我们RPG中的朋友，HP为最低限度1了，非但会行会走，甚至放魔法，打人骂人，蹦蹦跳跳，生龙活虎一如常人（中了T病毒？），甚至会攻击力加倍，诱发出limit技等这叫做濒死状态，让我一辈子濒死状态也心甘情愿（我手下的FF8角色就是如此）。

◆EXP

EXP应该是表示成长的熟练度吧。经验越高，角色就越厉害。然而，EXP只是间接影响角色强弱，直接影响的是等级。也就是说在同一等级下，刚升级与差一点就升级的基本能力是一样的，非要再杀死一只小老鼠，攻击力才会突然增加，血容量才会陡然变大。而且有一点很奇怪，并非是角色的能力到了一定程度而评上相应的等级，而是因为评上等级而使角色的能力提高，好比我们的火车文学大师得了博士学位后忽然有了"东西文化研究"的技能。

为什么是这样？苦思冥想，我终于悟出，EXP并非experience，而是exploit功绩。这些所谓的功绩其实就是钱的另一种形式，我们辛苦打怪物，得来的EXP全部上缴给某些至高神之类的笨蛋。当"功绩"到了某个阶段，神就会赐予我们等级及相应的力量。只有这样才能解释为什么用同一招打死一只老鼠比打死一只蟑螂所得的EXP多得多。

◆复活药

史氏称之为不死鸟之尾。俗语有云：人死如灯灭，而复活药就是把灯重新点燃的媒介。有了这东西，RPG世界应该不存在悲剧才对，在一场boss战中，可以生生死死几十次。可是我们却不止一次看到有角色死而没人想起为他/她使用复活药。

◆帐篷

帐篷是个好东西啊，进去睡一觉，什么病痛都好了。而且日本的怪物和boss都很君子，可以让半死的主角搭起帐篷睡得精神饱满，HP，MP全满再战，不像欧美的会扔石头。在江湖上打打杀杀的厌了，俊男美女挤在一起聊聊天，打打牌，其乐无穷啊，反正外面的boss愿意等到我们出去为止（他不是要统治世界的吗）。

◆药草

药草的来源主要有两种：在道具店买和杀怪物所得。所有道具店都有药草卖，然而我却从来没见过有采药人，所以店里的存货肯定都是通过收购旅行者所得的，而旅行者又是通过怪物所得。怪物是从何而得药草的呢？或许只有这样解释——怪物并不知道药草的用途，但是他知道这是冒险者必带的东西，换言之，怪物身上带有药草就是表明他曾经打赢过冒险者，带得越多表明赢得越多。而由于怪物长期与人类接触，自不免学了点劣根性并流传开来，那些倒霉没碰到冒险者或逃跑的怪物为了表示自己曾打赢过冒险者，甘愿做生产者去采摘药草，这就是药草总用不尽的原因－虽然他们始终不知道药草的功效。

◆钥匙

这在AVG中表现明显得多，但RPG也有。大家可曾试过为一把钥匙而跑遍整个迷宫而未果？看着自己的装备栏，刀枪剑棒甚至火箭筒也有，居然开不到一道烂木门！除非这样解释，至高神大人并非真的要我们找钥匙开门，而是通过这种考验主角，换言之（其实是要多点EXP），钥匙只是形式而已，但一道烂木门又怎低档得主角们狂敲烂打呢？于是神临时召集世界各地的NPC形成人墙堵在门的另一边，当主角找到钥匙时，神早通知NPC们鸟散了。

◆装备

一般RPG加强自身能力靠练级是不够的，而买把好点的装备一下子就提升很多了。好点的剑、盔甲比差点的剑、盔甲更能提升角色的能力这还说得过去，可是穿件丝绸比穿件布衣，戴钻戒比戴金戒的攻击力，防御力高，这我却怎样也想不通，有谁的圆谎能力比我强的替我为至高神大人解释吧。

装备有三个途径得到：打怪物（这种笨蛋，什么都带着身上）、去装备店买、某些特定NPC给予。虽然最好的装备通常都是由第三种途径得到，不过大部分时间我们还是要买。而游戏越后期，装备店卖的装备越高级，这是从时间上去说，但是从空间上去说呢，主角最初所在的地方卖的东西一定最差，最便宜，接着去别的地方，那里的东西一定比主角家乡的好而且贵。推算下去，最后取得地方，消费水平竟然是最初的几百倍。天啊，美国人的消费水平比我们高不了十倍，已经趾高气扬了。RPG中，南北差异几百倍，居然可以平等共处（不等于和平共处），而且货币通用，真值得我们学习啊。

◆NPC

如果说怪物是可怜的东西，那么恐怕只有"卑贱"二字NPC了，怪物笨极还有可能击败主角，拿主角的道具挂在身上炫耀，NPC呢？主角在时只能一天到晚站在那里，最多允许走几步，不准吃饭，不准睡觉，不准上厕，什么都不准，他们的生存价值只为了说几句话，甚至有的干脆一句话也不说。

某些有家室的NPC家里的门总是开放着的，任我们登堂入室，翻箱倒柜，尤其《DQ7》看着我把他家的瓶瓶罐罐全部摔个稀巴烂，还傻乎乎的说："你好"。唯一见过聪明的一个是仙剑中瓦忘记了苏州还是扬州的中年妇女喝道："你怎么随便走进我家来！"当时吓得我一身冷汗，以为NPC的大反攻到了。

不过说起来，我真的碰到过NPC大反攻，一般NPC都是金刚不坏之躯，任你在他身上挥刀弄剑，拳打脚踢，都是毫发无损的。但有一次，在魔法门的一个小镇上，看着可爱的NPC们笨头笨脑在镇中闲逛，一时手痒，对一个妇女按了一下"S"（放魔法），随着她的一声惨叫，整个镇的人民忽然全部围过来打我们，比一切怪物都厉害，吓得我只好仓皇而逃。

◆战斗

如果你要想一个略懂游戏的人解释什么叫RPG，你会怎样解释呢？相信即使说了半天"角色扮演"、"事件驱动"等一大堆理论，他还是一头雾水，但只要说"就是那种走着走着会碰上敌人切换到战斗的游戏"，马上就懂了。

战斗究竟是什么呢？在我看来，似乎是几个白痴，分成两队，互斩至对方全灭，"要文斗不要武斗"的优良传统竟然在邻邦得到发扬光大。

战斗是怎样诱发的？汗啊，一望去，了无人烟的土地，天知道地敌人是从何方而来的，潜地？佩服佩服。

我还试过爬山藤时碰过敌人，双手吊在藤上怎跟人打？进入战斗画面，主角还是好端端的站着。为了这个问题，我也苦思冥想了很久很久，结果也给我悟出来，战斗是在另一空间发生的。角色到了一定时候就会被至高神强制拉入异空间进行战斗，战斗胜利后，怪物身上的金钱（虽然我依然不明白怪物带钱在身干吗）和道具归主角，EXP归至高神（所以才要我们战斗啊）。

所以，至高神要我们战斗，别说双手吊在藤上，就是在厕上我们也要硬着头皮上阵啊。

在异空间我们练得多厉害也是与"现实"无关的。未够时机打赢的人，我们依旧打不赢。

NPC们也不会因为我们在异空间LV99而特别尊重我们。

至于为什么有些人作为敌人时那么厉害，拥有惊人的HP，而仲间后却发现平平无奇；席法尔做同伴时会使用GF，做了敌人后为什么就不会用……之类，我就把球抛给某个圆谎大师了，今天他也闷够了。

◆衣着

我们穿衣服，即使在大冬天，一个星期无论如何都要换一次了。可是看看我们的主角，一年到头都是那付行头，既不洗，也不换，天天在浴血奋战，别说汗了，就是血也为衣衫染了一次又一次了，我们的主角居然还是不会换（想想他们在宿屋互相捉虱子，是不是很温馨呢？）以上算是我自打嘴巴，我说过细节在RPG中不可能全部表现出来，姑且当他们是有洗衣服的，不过一年四季穿那件衣服居然可以招MM喜欢，这真……（MM们也是如此的说）。

我记得克劳德和提达，都是穿露臂背心的，在冰窖和学原之村亦不例外，他们的体魄自是非我等凡人可比，不过我想与其跺脚提升体温，倒不如多穿件衣服，多戴顶帽也好。

◆坐车

诺大的地图，如果只靠双腿环游世界，未免对主角们太不公平了，所以有了坐车，坐船，坐飞机等系统。平常我们坐火车，先是在人山人海的售票处买票，然后在火车到达两小时前战战兢兢等，迟了没车坐，车来迟了，却是做声不得的。

然而在RPG中，车却是为主角而开的，主角未到，所有乘客、工作人员都要等，就算到了，不上车，周围逛逛街也是可以的，工作人员依然会耐心地等待着"上帝"的光临（这真值得我们的铁路部门学习啊）。

◆爆炸

玩那么多RPG，遇上的惊险事件还真多，不知道多少次，差一点就逃不出大爆炸，然而回想一下，每一次都是有惊无险的。后来研究得出，所谓的"定时炸弹"其实是"定事炸弹"的音误，炸弹的爆发条件并不是因为时间到了，而是因为主角逃出了，主角逃出了，爆炸就无妨了（虽然有时候会炸死某些倒霉鬼）可见至高神多么眷顾我们。

RPG的不思议事件还有很多，不过因为版面有限，我说的就这么多了，有什么新发现，随时欢迎与我讨论。

——精灵使

Game



# 统一战线 UNITE LINE

常常在想，我们 GAME 一族是与众不同的(哈哈，新人类吧)。自从红白机 FC 开始“献身”GAME，每当捧回一款自己心仪已久的游戏时，都会产生一种难以言喻的喜悦和兴奋。一时间仿佛地球在为我旋转，星星在为我闪耀(不要笑)。我时常会感谢上苍，降生在这个游戏时代真是幸运啊！只要身边有心爱的游戏，再有什么不如意也能释怀。游戏使我精通日语，游戏使我学到现实生活中未能学到的人生哲理，游戏带给我无尽的快乐……我为游戏而感动，并深深地感谢游戏！那么，我能为游戏做些什么呢？或许这正是当初选择做游戏编辑的初衷吧。结识了其他一些 GAME 同好后，发现很多游戏 Fans 和我有着相同的感觉，游戏同仁之间的共同语言竟有如此之多！我们不仅拥有共同的喜好，还拥有共同的激情、狂热和执着。这份对 GAME 的感情可以使原本素不相识的两人在转瞬间像老友般畅所欲言，电玩一族对 GAME 的感情是其他任何兴趣爱好之人无法相比的！我再一次深深地感受到这一点，并为无数同仁的热情和执着所感动。

终有一日我突发异想：何不借改版之机，开创一个属于 GAME 一族自己的新栏目，一个同好会、俱乐部式的栏目，让 GAME 一族能够在这里快乐开心地畅所欲言。哪怕只是一句感慨，一句抱怨，也能够和大家一起交流分享，让大家和自己共同体味 GAME 中的酸甜苦辣、喜怒哀愁。于是，在大家的群策群力下，就有了“GAME 统一战线”(我们是站在游戏这一共同战线上并毕生为之奋斗的前线战士)。在这里，我要抢先感慨一句“GAME——我的挚爱！GAME——与我同在！”。

## GAME 统一战线的设立

《GAME 统一战线》栏目的推出是为了响应广大读者来信提出的“希望增加研究讨论性内容”和“希望扩大与读者交流栏目版面”的建议，是一个融合游戏研究、讨论为一体的综合交流类型栏目。读者、撰稿人、编辑都可在其间尽情交流、畅所欲言，此栏目将成为改版后“电电”的一个重要栏目。栏目大致按照游戏类型划分，简称“统一战线”。“统一战线”下设按游戏类型划分的各大版块，有同好会性质，希望能给大家创造一个轻松交流的环境，可以在这里以轻松愉快的心情做电玩游戏、文化的研究、探讨，结识新玩友，并一同促进《电电》以及电玩事业的发展。

## GAME 统一战线的内容

本期是“统一战线”推出的第 1 期，因为是交流栏目，所以这期只是大致介绍一下各个版块的内容。由于俱乐部是以游戏类型划分的，因此内容上与游戏非常贴近，有关游戏的任何内容都可以放在“统一战线”中。以“魔导公会”为例，这里可以放入有关 RPG 及 A · RPG 类游戏的任何内容，包括期待游戏推荐、时下游戏评价、感受、心得、讨论等内容。“统一战线”的各大版块主持目前均由业界知名人士担任，希望大家积极参与，开展广泛的交流活动。

“统一战线”各个版块内容为初拟，以后还会逐渐调整变化，另外根据读者建议、申请，还会陆续增加新的定期或不定期的内容，如赛车、射击等类型游戏的专门版块。

申请人可以提出申请建议，或直接写出俱乐部内容、运行方案，在保证实用性和趣味性的前提下，如果申请人数达到一定数量或申请方案确属必要，我们就将于“统一战线”中增加这一版面，并委任表现突出的申请人为俱乐部主持。

## GAME 统一战线的运营方案

为了活跃“统一战线”气氛，便于开展各种奖励、交流活动(下期公布奖励、活动方案)，“统一战线”建立了一套运行体系，即“GAME 统一战线”升级系统，达到一定级别可获得一定称号（称号由各俱乐部内定)，参加相应的活动，并得到相应的奖励赠品。当然由于是初次运行，难免会有许多疏漏之处，希望大家多提意见，以便改进，使“统一战线”逐步合理化，成为真正的自由交流空间。以下即是“统一战线”初拟的运行方案升级系统。

《GAME 统一战线》升级系统(初拟)——

调查表:5－10exp(根据工整、完整、内容质量)

信件:10－50exp(根据工整、篇幅、内容质量)

附加内容

纠正期刊错误:5－10exp(根据工整、内容质量)

建议或创意:5－50exp(根据工整、内容质量)

回答问题:5－20exp(根据工整、内容质量)

俱乐部交流:5－50exp(根据工整、内容质量)

投稿:(1000 字以上)

S 级:1000exp(选用稿件)

A 级:500exp(选用稿件)

B 级:200exp(选用稿件)

C 级:100exp(选用稿件)

D 级:50exp(未选用稿件)

E 级:20exp(未选用稿件)

LV 经验值:[在初始注册俱乐部发表，所得经验

值 x1.5,在其它俱乐部发表,经验值 x1]

LV0－LV10(每提升 1LV 需 5exp)

LV10－LV20(每提升 1LV 需 10exp) ＊1[不转职:原职业倍率＋0.1(1.6)]

LV20－LV30(每提升 1LV 需 20exp)

LV30－LV40(每提升 1LV 需 30exp) ＊2[不转职:指定职业倍率＋0.1]

LV40－LV50(每提升 1LV 需 40exp)

LV50－LV60(每提升 1LV 需 50exp) ＊3[不转职:指定职业倍率＋0.1]

LV60－LV70(每提升 1LV 需 60exp)

LV70－LV80(每提升 1LV 需 70exp) ＊4[不转职:指定职业倍率＋0.1]

LV80－LV90(每提升 1LV 需 80exp)

LV90－LV100(每提升 1LV 需 90exp) ＊5[不转职:指定职业倍率＋0.1]

LV100－LV110(100exp)

LV110－LV120(110exp)[不转职:指定职业倍率＋0.2]

LV120－LV130(120exp)

LV130－LV140(130exp)[不转职:指定职业倍率＋0.2]

LV140－LV150(140exp)

LV150－LV160(150exp)[不转职:指定职业倍率＋0.3]

LV160－LV170(200exp)

LV170－LV180(300exp)[不转职:指定职业倍率＋0.3]

LV180－LV190(400exp)

LV190－LV200(500exp)

LV200 以上(1000exp)

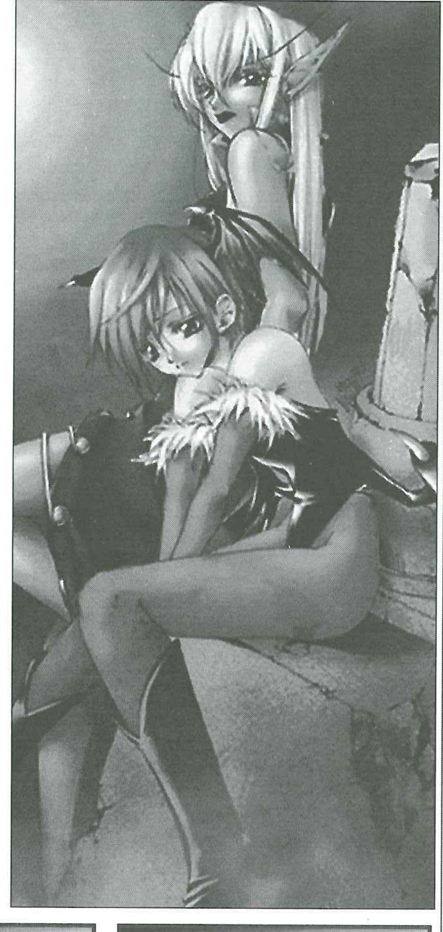
●关于转职

由于如果“统一战线”不限注册数就有可能出现入会时所有成员将所有俱乐部都注册的情况;而限制注册数则又会引发多种喜好的读者产生不满,所以采用了相应的折衷措施——转职。

“统一战线”的成员入会时只能注册一个俱乐部,之后可得到该俱乐部的职业称号,可在各个俱乐部发表文章,在本俱乐部发表文章所获得的经验值会乘以1.5 倍的系数(职业倍率)。此后每提升 20 等级都会经历一个转职点,在转职点可有转职或不转职两种选择。如果转职,可注册新的俱乐部,同时享有新的职业称号,在新俱乐部发表文章经验值也会乘以 1.5 倍系数;而不转职虽然不增加新职业却会提升指定职业的一定等级系数。这样,专一喜好和多种喜好的读者都可以满意了吧。

## GAME 统一战线征稿启示

由于《统一战线》属综合性交流栏目,将采用大量交流性来稿,所以需要广大读者的广泛参与。《统一战线》大致按照游戏类型划分,在内容要求方面比较自由,与该俱乐部有关的一切内容均可(游戏推荐、游戏评价、心得、感受、讨论……),字数千字以下,希望大家踊跃参与。



## GAME 统一战线各版块主持人介绍

本刊最新设立的“统一战线”栏目由冒险领域、魔导公会、花之都市、热血道场、极限地带、策略同盟、动感空间等版块组成,每个版块都含盖了相应的游戏类型。各位玩家可以选择自己喜爱的版块,参与其中(成为其具体成员的方法可参看说明)。我们特别邀请了七位国内知名游戏人担任主持,他们都是久违的老朋友,不信请看——

### 龙哥

原《电子游戏软件》资深编辑,是中国最早从事电子游戏书刊制作的元老。曾主持编辑大量具有影响力的电玩专业文章,对于国内游戏市场的发展起到了举足轻重的作用!

**出任:“冒险领域”主持人**

### 雪鹰

国内知名度最高的游戏、动漫女性撰稿人,曾为多家主流媒体杂志及报纸撰写文章。其独特的见解与流畅的文笔赢得了国内广大读者的喜爱,现仍活跃在创作的第一线。

**出任:“魔导公会”主持人**

### AKIRA

著名动画制作人,以 XYM 等笔名创作了大量优秀文章,曾主持颇具影响力的“三栖人”栏目。由他编辑的《MAGIA 地带》对于国内动漫市场的发展起到了一定的推动作用。

**出任:“花之都市”主持人**

### KING

曾任《电子游戏软件》编辑,《电子游戏与电脑游戏》创始人之一。与“非天工作室”共同创作了《生命》成为目前国内最出色的奇幻小说之一,现出任某网络公司主管。

**出任:“热血道场”主持人**

### 户愚吕兄

《家用电脑游戏机》撰稿人,后出任《新游戏同志》副主编。对于电子游戏有着深刻的了解,文风质朴,观点深刻,曾以多篇重量级文章获得业内外人士的一致好评。

**出任:“极限地带”主持人**

### 赤军

由他主创的“战国联盟”是国内最具影响力的日本战国历史网站,同时他还是“非天工作室”的主创人员。在游戏文化的探索等方面颇有建树,现正致力于中国原创奇幻小说的创作工作。

**出任:“策略同盟”主持人**

### FOX

原《电子游戏与电脑游戏》编辑,离开编辑部后曾独立创作多部游戏类专门读物。其后,出任《新游戏人》主编。现任某多媒体公司总经理,策划制作了大量游戏类多媒体出版物。

**出任:“动感空间”主持人**

---

*是的,我们回来了!*

*带着对电子游戏的挚爱,带着对万千读者的思念,我们重新回到这方曾经深深眷爱过的土地。*

*是思念还是等待,是积蓄还是企盼……风风雨雨中的一幕一幕我们从来没有忘记,谈笑挥洒的豪情壮志已经在胸中收藏得太久!今天,因为这条“统一战线”的诞生,我们从天南地北再次走到一起,去继续那个未竟的梦想,去实践那个你我曾经定下的誓约!*

*我们无法预测未来将会怎样,但是我们却知道今天机遇的宝贵。*

*这是个真正自由的空间,它属于你、属于我、属于天下所有为了电子游戏而痴迷颠倒的玩家!*

*统一战线——这里的统一并不代表野心,更不是所谓的狂妄,她统一的是一种情感,更是一种秩序。让我们抛弃以往所有的不快与隔阂,建立一种全新的更为融洽的氛围——不分彼此,不计得失,以沟通作为目的,用真诚架筑桥梁……“统一战线”将是一个梦想的开始,我们坚信宇宙的心脏只有一个,而她就在你、我以及所有电玩迷的胸中!*

*代序/BLUE*

# 策略同盟



□主持人/赤军

## 主持人公告

比起用华丽的语言来浪费各位的时间，还是少说一点废话，多说一点实用语言比较好。这里是SLG、SRPG类游戏爱好者聚集的地方，我们希望能和每一个加入同盟的玩家成为朋友。

本同盟主要是为各位提供一个交流的场所，让大家能够结交更多的同好，更充分地享受游戏带给我们的快乐。

## 推荐区

对游戏的导购、最近的火热游戏，都请大家把自己的客观意见在本区内加以发表，以方便玩家更快更清楚地了解这些好的作品。另外，如果有什么疑问，也请所有同盟成员及时予以回答解决。

这个"作品推荐区"相当于策略同盟的谍报部，喜欢模拟游戏的朋友应该可以理解其重要性，毕竟只有及时了解有用的情报，才能使我们立于不败之地！

——发言人:SORA

●《基连的野望——吉恩独立战争记》

发售日:2002 年 5 月 2 日　媒体:DVD－ROM

我要去重温一年战争史!推荐度:9.0

——发言人:惊寂

体现战略性的最高境界，十分期待本作的资料篇!推荐度:8.5

——发言人:SORA

●《装甲核心 3》

发售日:2002 年 4 月 4 日　媒体:DVD－ROM

组装！组装！改造！改造!推荐度:7.5

——发言人:DARKING

●《超级机器人大战 IMPACT》

发售日:2002 年 3 月 28 日　媒体:DVD－ROM

热血！超热血!推荐度:8.5

——发言人:TAKO

机战 FANS 不可错过!推荐度:7.5

——发言人:SORA

合体必杀技、援护攻击等要素变得更加完善，大大提高了游戏的战略性，可见 BANDAI 并没有吃老本。推荐度:9.0

——发言人:SHINING

●《王牌空战 4——破碎的天空》

发售日:2001 年 9 月 13 日　媒体:DVD－ROM

玩过之后有一种想飞翔的欲望，撞到建筑物时想起了 911。推荐度:8.5

——发言人:SORA

金带刀:看着流口水，玩起来找不着北。 推荐度:8.0

——发言人:金带刀

## 讨论区

一部好的游戏中往往存在具有争议的话题，或许各位对其都有着自己独到的见解。只要与游戏(SLG、SRPG)相关的话题，都可以拿出来在这里聊聊。

本期开辟话题：1 说说《基连的野望——吉恩独立战争记》的感觉吧。　主题有效期:3 期

2 吉恩派和联邦派究竟哪方主持正义？主题有效期:4 期

拥护吉恩和联邦的快来这里报名！！

编辑部对阵形势(星数表示拥护程度，星数少的可以伺机拉拢)

吉恩派:SORA(5★)、DARKING(5★)、涟漪(1★)

联邦派:Shining(5☆)、tako(4☆)、金带刀(2☆)

中立派:惊寂

目前实力对比为 3:3 平，星数上 11★对 11☆

——发言人:赤军

## 交流区

各位不妨将这一区域看作本同盟的咖啡厅，对某部游戏的心得、感想都可在此倾诉。

此外，有利于同盟发展的提案也将被采纳。

——发言人:SORA

●翼之抒情歌

U. C. 0079？月？日，吉恩军开始对地球联邦军展开地球降下作战。在我们看来，这是一场被诅咒的战争。但是出乎人们的预料，吉恩军在短短不到三个月的时间内就完成了三次降下作战，占领了地球上大半的地域。在人们认为战争就要结束的时候……

发生了许多许多的故事，现在想起来，心中不免有些酸涩呢。

我出生在叫做"翼"的殖民星上——作为 SIDE6 殖民卫星群中极不起眼的一颗，漂浮在宇宙寂寞的最深处。

在那间空旷的画室里，我没日没夜地作画，画着我在百科全书里见过的那些东西，我尤其衷爱那些长着翅膀的生命体——好像小鸟、蝴蝶之类的。

当抬起头，透过巨大的屋顶玻璃窗，仰望星空的时候，我会幻想从我的背部生出那样一对可用于飞行的器官。

吉恩军的到来是那样突然，瞬间就打破了这里的平静(与其说是平静，不如说是沉闷吧?)，每一个人都如临大敌，整日沉浸在一片惶恐之中——然而，我却在这样的惶恐之中，寻找到一种莫名的悸动与兴奋。

第一次见到瑞克，是在我画室对面的茶餐厅——我每天下午四时，准时到那里用餐，然后再回画室继续工作。那天下午，当身着一身橄榄绿吉恩军服的他出现在餐厅门口时，即刻引发了一场小小的骚动：有的人几乎是夺门而逃(我险些就放肆地大笑出来)；有的则在加速用完餐后，"偷偷"溜走。我饶有兴味地观察着周遭所发生的一切，感到有趣之极。吉恩的士兵有那么可怕吗？又不是吃人的怪兽——况且，对方还是一个拥有一头漂亮棕色头发的美丽少年！

很快的，餐厅里的顾客就只剩下我与这个吉恩士兵了。这使得我能够不受任何干扰的仔细打量他：细长的双眼多少显得有些阴郁——然而这种阴郁丝毫没有减损他表情中的坚毅。他只要了一杯柠檬味儿的红茶，手中的小勺在杯中不停地搅拌。

我又多要了一份点心，并且开始习惯性地对眼前的人进行不着边际的猜度与假想……

一定是我的目光过于肆无忌惮了吧，对方也很快注意到了我。

"嗨，我叫瑞克！下午好，小姐！"

"嗨……"他突如其来地走到我的桌前，在让我大吃一惊的同时，也发觉了自己的失礼——一定会被认为是奇怪的女孩吧！我不由得涨红了脸。

那是第一次的邂逅。

一颗殖民星上的画装饰画的女画家与一位吉恩的年轻士兵，在一间小小的茶餐厅里，在当时略显滑稽的气氛下，开始了他们的故事。

于千万的人中，遇见你所遇见的人——在洪荒的、无涯的，时间的旷野里，不偏不倚，恰巧碰上了——这难道不是一个奇迹?

我从来不知道，在这个宇宙中，还有这样的人存在:几乎知道天空中所有星星的名字!

瑞克和我躺在天文馆的露天观星台上，头顶是璀璨的银河。我像小孩子般睁大了惊讶的双眼，倾听瑞克用他那充满激情的、富于感染力的嗓音叙述每颗星星的故事。

"我有一种奇怪的感觉。"瑞克说。

"是什么？"

"在勾引我。"

"什么？"

"天空。"

我"噗嗤"一声笑了出来:"你的想法好奇怪！"其实我那时并不是真的觉得怪吧？被天空诱惑着，幻想生出一双美丽的羽翼——不正是我心底的愿望吗？

战火终于要将他带走了。

"不会回来了。"

"恩。"

"会寂寞吗？"

"会。"

"会记得我吗？"

"会。"

"那我就可以放心了!"瑞克的声音从来那么坚毅——即使是像这样分离的时刻。

"恩……那个……"平日里说话干脆的我，竟开始吞吞吐吐了。

"什么？"——瑞克温柔的眼神让我觉得心痛。

"有翅膀啊！"我指了指自己的心，"不论在哪里，都可以用飞的——所以，我不会害怕。"

瑞克的双手轻抚我的头发——战火中，硝烟弥漫，我的眼泪夺眶而出。

那时的我，居住在一个颇有些无趣的世界——甚至没有小鸟跟蝴蝶！是一个叫做瑞克的吉恩士兵，赠予我一双会飞的翅膀。

无论前世还是今生，我都会记得你——是约定啊!

——发言人:涟漪

## 招募区

以下是本同盟中的各种称号，大家可以参考：

士官——1 一等兵(LV1)、2 二等兵(LV2)、3 上等兵(LV3)、4 伍长(LV5)、5 军曹(LV8)、6 曹长(lv10)、7 少尉(lv15)、8 中尉(LV25)、9 大尉(LV45)

转职将校——1 少佐(LV70)、2 中佐(LV100)、3 大佐(LV105)、4 准将(LV135)、5 少将(LV140)、6 中将(LV160)、7 大将(LV200)

转职总帅(LV?？？？)

## 主持人公告

“魔导公会”是一个专门属于RPG和ARPG迷的领域。

每一个RPG都是一个世界，每个世界中都有着无数的冒险者为了自己的梦想在奋斗，挥剑，流血，流泪，欢喜或忧伤。当你，对，就是你，一个RPG迷踏上这片土地的时候，你将会意识到“魔导公会”是我们交流的最佳场所。不管是笑傲各大世界的无敌勇者，还是初出江湖的毛头小子，甚至是无恶不作，人人畏惧的魔族，都可以来这里游玩休憩，交流经验，打听情报，抒发心中情感。这里会记录下大家的一言一行，你会发现原来自己并不孤单。



□主持人/雪鹰



# 魔导公会

## 推荐区

在费尽千辛万苦，作掉最终BOSS并赢得美人(们?)归后，各位RPG迷是否仍觉哪里有些不足呢?现在一切OK了，大家可以在这里尽情发表对游戏的看法和对游戏的整体感受，并作出推荐。

——发言人:TAKO

开张第一期，就先由新任小编TAKO来和大家聊一聊不久前的名作《WILD ARMS3》吧!

“WILD ARMS”系列一直是TAKO十分钟爱的RPG，果然3也没让TAKO失望，一如既往的美丽片头动画，配上麻生かほ里小姐动人的歌声，让人一下找回了前两代的感觉。今次游戏发生在荒野中，WILD味十足，尤其是骑在马上战斗，不仅角色们显得酷极，那些拼命跟着马跑的敌方角色看起来也非常可爱(与马赛跑的大树!)。出色的剧情是一个优秀的RPG必不可少的要素，今次的3也不输于前两作，从一开始就以4位主角拔抢相向的紧张场面牢牢抓住了玩者的心，其后的环节紧紧相扣，让人欲罢不能。而且游戏还在紧张中加入了许多轻松诙谐的要素，在看到杰特(ジェット)说维吉妮娅(ヴァージニア)的父亲对自己来说是像老爸一样的人，维吉妮娅娜那夸张的表情及一口气说下来的爆笑台词时，TAKO险些笑得从床上掉下去。另外，在游戏中得到的空色冒险真是一部不错的小说，描写了2代角色吸血鬼玛利亚·贝尔(マリア·ベル，全系列TAKO最爱角色)不为人知的一段背景，如果喜欢的人多的话，TAKO会为大家翻译并贴到研究区内。最后，有一个问题，3中最强技是什么?答案是——ファイネストアーツ，在“灰暗き根の路”入手，发动条件为在残弹为0的情况下发动カートリング特技，威力自己去看好了。啊，对了，这里还有一个为机战迷们准备的资料。游戏后期，来到魔界柱，在这里遇到的第一个BOSS是——ゲシュペンスト?！不要说你不认识这个名字，这可是“机战第4次”和“F”主角初期乘坐的名机呀，可怜现在沦落到了在“WILD ARMS”中打工扮反角……

TAKO推荐度:举8条腿推荐——最高推荐度了

在盛赞“WILD ARMS”之后，让TAKO来喷洒一下有毒的墨汁吧!第一个受害者就是这期TAKO亲生的“混沌时代2-失落之绊”。这个游戏的卖点是结合了RPG和SLG的要素，但恰恰正是这一点成了它的最大败笔。因为要同时兼顾两部分，致使哪一部分都制作得不大精细。不过片头动画及人设还是有一些可圈可点的地方。总之，平淡是本游戏的最大缺陷。

TAKO推荐度:举4条腿推荐——不玩也罢!

——发言人:TAKO

## 研究区

RPG是一片博大精深的领域，无数高人藏匿其中，现在是你们站出来的时候了！这里是让玩家们研究讨论游戏心得的地方，可以把自己比较得意的战术，在游戏中发现的有趣事件或是各种有意思的玩法拿来与大家分享。

——发言人:TAKO

●“XENOSAGA”隐藏要素:

1. モモ的两种变身:星海之风——在巨大グノーシス体内以モモ为移动角色，调查崩坏的桥附近发光处，则会得到魔法星海之风，使用后会变身，作用为所受伤害减半，并新增必杀技レアハンタ，作用为偷盗敌人稀有宝物!星海光辉——在ネビリム之歌的第二塔的二层，以モモ调查墙上发光处，得到魔法星海光辉，变身后给予敌人的伤害加倍，还可使用华丽必杀技!

2. Jr隐藏必杀技:在デュランダル居住区右侧房间，以Jr为移动角色打破右边的衣柜，会出现隐藏bossグレイド·ジョ，将之打倒即可(能力较强，想在25级以前战胜很难)。之后修得的マグナムジョ是召唤グレイド·ジョ的强力技。

3. 在机器人对战模式，按下L2+R2能以HARD难度开始游戏。另外，在装备特定组合后，可按L1+R1使用必杀技。VX10000-左:シールド、右:ランサーアーム、背:无，VX7000-左:ハンドガン、右:ハンドガン、背:无，VX4000-左:エレクトシュータ、右:ハンドガン、背:无，AG02-左:グレネードランチャー、右:ビームソード、背:无，AG04-左:无、右:无、背:无，AG06-左:无、右:无、背:无

4. シオン最大秘技:在游戏中シオン有一招隐藏召唤魔法，只要把冒险中发现的谜之机器人部件送到クーカイファウンデーション的机器人研究室，会发生相应的事件，完成全部事件，就能组合出巨大的机器人(绝对是super系)，于战斗中使用エルテカイザー召唤，威力绝大。

机器人部件具体得法:头——入手场所为クーカイファウンデーション宿屋屋上的セグメント·アドレスNo.1，密码则要与第26，27市街区画的キング的仓库内的ピンク·バグ对话，然后于デュランダル的パークエリア展望室的植物调查得到。身体——位于ドッグコロニー废品屋地下的セグメント·アドレスNo.2，打倒ネピリム之歌第2塔藏在连续装置中的アスラ27式得到密码。右手——最初所在战舰ズワガ曹长对面的セグメント·アドレスNo.7，敌人袭来时从曹长手中获得密码。左手——巨大グノーシス内部研究塔3层的セグメント·アドレスNo.9，打倒内部去往事象转移机关路上左下区域的boss，从里边的宝箱获得。右脚——クーカイファウンデーション中クリーニング店内的セグメント·アドレスNo.3，密码在エンセフェロン内部ミルチア森的うーくん家内，只要把SキャロットJ放在它门前的树上，再抢在它前面冲进去即可。左脚——货客船エルザ地下2层的セグメント·アドレスNo.8，于第26，27市街区画的クリーニング店得到鱼群探知器，捉到沙滩的鱼把婚约指轮还给酒场的女子获得密码。

——发言人:MKⅡ

## 交流区

RPG是注重感情的游戏，而这里就是为了让大家抒发感情而开创的区域。不过呢，不管什么样的发言都可以往这里丢就是了，也就是说更类似于灌水专区吧。

——发言人:TAKO

都有看到这期的DOA沙滩排球吧，不知各位动漫爱好者有否想到GS美神中的男主角横岛对着井口喊出的青春格言呢?“X，XX，XX”!！TAKO为本游戏设计了一句广告语:“青春的鼻血可歌可泣，让我们来尽情喷洒吧！”

前几天和朋友谈论“FF(我们称之为狒狒)X”的女主角，经投票尤娜荣获第3可爱女主角称号，不知大家意见如何。

说到评选，TAKO想作一个“WILD ARMS”系列最有人气人物调查，TAKO最喜欢的就是マリア·ベル了，不知大家都中意怎样的角色，快为自己喜欢的人物投上一票吧!(什么?！你喜欢1代村口那棵树?我倒……)

——发言人:TAKO

## 招募区

任何对于RPG(包括A·RPG)有兴趣的朋友都可以加入本“魔导公会”，你可以自由地在这里发言，获得相应的经验值并取得自己的称号。

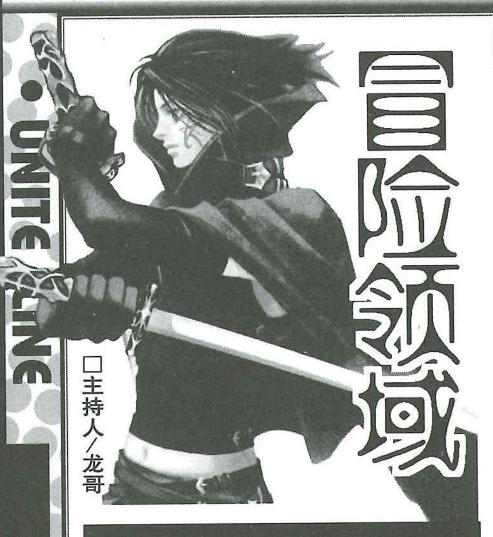
下面是两族职业列表，加入自己中意的一方吧:

魔族:低级魔族lv1-10:史莱姆，11-20:骷髅，21-30:B.T，31-40:食人魔，41-50:猫又，51-60:地狱犬，61-70:狼人，71-80:巨人，81-90:黑暗法师，91-100:幼龙(进化)高级魔族lv101-110:暗妖精，111-120:奇美拉，121-130:夜魔，131-140:半龙人，141-150:吸血鬼，151-160:死神，161-170:炎龙，171-180:巨龙，181-190:魔龙，191-200:魔龙王;最终形态:201-∞:大魔王。

人族:初级勇者lv1-10:少年剑士，11-20:流浪剑士，21-30:佣兵，31-40:荒野剑客，41-50:出名的佣兵，51-60:村里的勇者，61-70:见习骑士，71-80:巨剑剑客，81-90:狂战士，91-100:黄金佣兵(受封)高级勇者lv101-110:骑士，111-120:传说佣兵，121-130:银骑士，131-140:近卫骑士，141-150:皇家骑士，151-160:魔剑士，161-170:骑士团长，171-180:剑圣，181-190:勇者，191-200:屠龙勇者;最终形态:201-∞:神

隐藏职业:???

每种职业都有特殊高等形态，随机获得，如金属史莱姆王，九头魔龙，圣剑骑士等。



# 冒险领域

□主持人/龙哥

## 主持人公告

梦想是什么？
和心仪的美少女踏遍五大洲、三大洋？
在深邃的古遗迹中探寻无尽的宝藏？
在末世灾难中成为拯救人类的救世主？
……
AVG的世界会让你实现灵魂深处的梦想。
这里，
是你重生之地！
AVG的Fans们，大家好！

"冒险领域"欢迎大家在公馆内发布自己的游戏感受和研究心得。如有什么游戏中碰到的难题、疑问，也可以来信求助。我们还会在适当的时候发布"玩家交友录"，有兴趣的玩家请在信中注明并说明自己的联系方式。此外，我们还会对一些时下游戏作一些简单介绍、点评，希望能对玩家购买游戏软件有所帮助。

领域的升级体制、经验值获得方法和奖励制度见"统一战线"公告。

## 研究区

●《樱花大战4》MM必杀技解说

《樱战》系列除了剧情超强外，性格各异的众MM恐怕也是让玩家着迷的地方。《樱战》系列中，大部分女孩子的必杀技都是用不同国家的文字写出来。玩家也许看不懂其中的文字，不知道那是什么意思。其实这些必杀技名称相当有趣，真是别有意味呦！

■必杀技

真宫寺樱：破邪剑征　樱花升天(日)
神崎堇：神崎风尘流　孔雀之舞(日)
爱莉丝：IRIS的惊异JEANPAUL(法)
李红兰：小个子机械人二式(中)：这是《樱战1》中使用的小个子机械人改版
桐岛蕉：必杀公相君(日)
玛利亚：冰河(俄)
雷尼：青鸟(德)：与她公演剧目名字一样
织姬：我的太阳(意)：名字出自同名的意大利歌剧
艾莉卡：Evangile(法)：在基督教中有福音的意思
克古莉可：小猫的行进(法)
古丽西娜：神圣战争(法)
罗贝利莎：炽热牢狱(意)：出招前ROBELIA会先说：把你关进火炎牢狱吧！
北大路花火：北大路花火　三之舞　雪月风花(形容四季都有优美风景的日文成语)

■合体技

真宫寺樱：狼虎灭却　樱华绚烂(《樱战》动画OVA标题)
神崎堇：狼虎灭却　阿伞之舞(日)形容两人合拍的意思
爱莉丝：狼虎灭却　神奇之吻(法)
李红兰：狼虎灭却　天地风云(1997年香港电影《黄飞鸿之西域雄狮》日本版名称)
桐岛蕉：狼虎灭却　白狼拳(日)很明显是指大神(オオガミ：狼)吧！
玛利亚：狼虎灭却　未来(俄)
雷尼：狼虎灭却　好幸福(与通常必杀技合体的话就是"幸福的青之鸟"，另外"～keit"是女性化的语尾辞。唔，很可爱呢！)
织姬：狼虎灭却　二重唱(意)
艾莉卡：狼虎灭却　祝福(法)
克古莉可：狼虎灭却　爱的魔法使(法)
古丽西娜：狼虎灭却　永远的爱(法)
罗贝利莎：狼虎灭却　永不停止的爱(意)
北大路花火：狼虎灭却　花鸟风月(赞赏自然风景优美或自由地畅游天下的成语)

■友情COUNTER

大神一郎：White Wolf(白狼)
真宫寺樱：Lineage of Evil－Destroye(破邪血统)
神崎堇：Top Star(超级明星——堇经常挂在口边)
爱莉丝：Dreaming Girl(梦境少女)
桐岛蕉：Undefeatable Fist(不败之举)
李红兰：Genius Scientist(天才科学家)
玛利亚：Sniper of ice(冰雪狙击手)
雷尼：Blue Knight(蓝色骑士)
织姬：Red noble(赤色贵族)
艾莉卡：Holy Angel(神圣天使)
克古莉可：Magical Angel(魔法天使)
古丽西娜：Proud Pirate(自傲的海盗)
罗贝利莎：Death of Flames(火炎之死)
北大路花火：Japanese Pink(大和抚子)

——发言人：金带刀

●《鬼武者2》秘闻录

■鬼武者称号获得条件

要成为鬼武者，必须要使游戏评价分数达到54分。玩家在6项指标中只要4项获得10分，其余2项得7分就行了。具体指标和对应的分数可参见下表：

| 通关时间 | 评价分数 |
|---|---|
| 5小时之内 | 10分 |
| 7小时之内 | 7分 |
| 总魂吸收量 | 评价分数 |
| 120000以上 | 10分 |
| 80000以上 | 7分 |
| 杀敌数 | 评价分数 |
| 900以上 | 10分 |
| 600以上 | 7分 |
| 一闪杀敌数 | 评价分数 |
| 450以上 | 10分 |
| 300以上 | 7分 |
| 幻梦空间到达总数 | 评价分数 |
| 40次以上 | 10分 |
| 30次以上 | 7分 |
| 本次剧情达成率 | 评价分数 |
| 65%以上 | 10分 |
| 60%以上 | 7分 |

■十兵卫特别服饰

取得条件：进入紫幻梦空间21层，并取得鬼武者称号

先在紫幻梦空间20层取得烈火剑后，再将烈火剑插入中心地缝令隐藏传送点出现，接着去第21层的宝箱就可以取得十兵卫的特别服饰。但要穿着这服饰的话，就最好先取得鬼武者的称号。



■阿邑特别服饰

取得条件：剧情达成率达到100%

当引发了游戏中所有分歧剧情，即剧情达成率达到100%后，就可以取得阿邑的特别服饰。

——发言人：精奇里

●《绝体绝命都市》照片、背囊全搜集

■SPECIAL模式照片

在将游戏通关一次后，就会出现SPECIAL模式。SPECIAL模式中会出现一些照片给大家欣赏。由于游戏设有分支，只将游戏通关一次，是无法取得所有相片的。而部分相片，亦需在完成特定条件时才可取得。

| 照片号数 | 照片入手方法 |
|---|---|
| 12～17 | 选择到游乐场与比嘉夏海同行的路线 |
| 25 | 需与比嘉夏海有高的好感度 |
| 18～23 | 选择到相泽家与相泽真理同行的路线 |
| 24 | 需与相泽真理有高的好感度 |
| 其他 | 完成游戏一次便可得到 |

■全背囊取得方法

于游戏中登场的背囊共有四款，越于后期出现的背囊，容量便越大。

| 名称 | 容量说明 | 入手方法 |
|---|---|---|
| 非常持出袋 | 容量最小的背囊 | 空港岛联络桥的绿色汽车上 |
| リュック | 中等容量背囊 | 与便利店中近水管旁的房间内 |
| 高級そうなリック | 大容量背囊 | 在"半坏したビル"内 |
| 风吕敷 | 大容量背囊 | 在"住宅街"之小巷内(比嘉夏海路线) |
| ラーヅサック | 特大容量背囊 | 在"さつき公园"首次游水到对岸即使用"发烟筒"，救援直升机会把背囊抛下到帐篷附近 |

——发言人：梦冒险

## 招募区

AVG在次世代主机上获得了前所未有的繁荣，其素质之高让所有玩家体验到了独特的魅力，隐然有超越RPG等类型之趋势。"冒险领域"现欢迎所有喜爱AVG类游戏的朋友加入，大家一起来畅谈在冒险旅途中的得与失、爱与恨，"冒险领域"的称号等级如下，大家在储得相应的经验值后就可提升自己的等级。

| | | | |
|---|---|---|---|
| LV1～LV9 | 冒失者 | LV80～LV89 | 探路者 |
| LV10～LV19 | 冒犯者 | LV90～LV99 | 探索者 |
| LV20～LV29 | 冒进者 | LV100～LV119 | 探求者 |
| LV30～LV39 | 冒昧者 | LV120～LV139 | 探知者 |
| LV40～LV49 | 涉足者 | LV140～LV159 | 探险家 |
| LV50～LV59 | 涉猎者 | LV160～LV179 | 冒险家 |
| LV60～LV69 | 涉险者 | LV180～LV199 | 冒险天使 |
| LV70～LV79 | 涉奇者 | LV200～ | 冒险之神 |

□主持人/KING



# 热血道场

## 主持人公告

今天的对战格斗GAME舞台是色彩缤纷的世界。由10余年前的"街霸",到近来家用机版X-BOX的"死或生3",经历了一个又一个格斗GAME的高潮。这次我们开辟了"热血道场"专栏,希望能尽自己微薄之力,给众多格斗fans提供些许帮助,并努力使之成为格斗fans的交流天地。

## 推荐区

●灵魂力量2

机种:PS2、NGC、XBOX　发售日:夏季　厂商:NAMCO

《灵魂力量》=史上最强对战格斗GAME!一定要买!10分

——发言人:Shining

横斩、纵斩、闪避都强化了好多,视角或者说是方向感也加强了。就连走路都觉得自然了很多。9分

——发言人:亡灵

●VR战士4

机种:PS2　厂商:世嘉

画面太强了!回想一下N年前SS上移植的VR……简直就如同梦魇。PS2版的画面和街机几乎没什么区别,再加上原创的对战场景-无敌了。不过最感兴趣的还是那些特殊道具~!如果中国也能开通网络服务就好了!9分

——发言人:亡灵

VF4的PS2版的出色表现,让所有对战游戏的爱好者都能在家里体会到街机版系统的所有乐趣。手感和系统完全移植,KIMITE和AI模式的设计也独具匠心。只是在画面上,片头的街机版画面和游戏中画面的出入,多少有些让人失望,但是全新的擂台和教科书般的TRAINNING模式,却是一个十分照顾玩家的设计。期待VF4E……8.2分

——发言人:KOSU

街机版我是给10分的,因为我挑不出这个游戏的任何毛病,有些平衡性问题是无可避免的。PS2版的0.5分是扣在画面上的,有些细节始终还是不如街机版。不过操作感却是100%移植,与街机毫无区别,而且增加了街机没可能有的模式。使得街机有街机的乐趣,家用机也有家用机的特色。9.5分

——发言人:精灵使

●《铁拳4》

机种:PS2　发售日:3月28日　厂商:NAMCO

饱受指责的一集,不过在我这个非铁拳fans看来,是具有非凡创新意义,向VF4成熟风格靠拢的一集。新增的的地形系统使战斗更加复杂多变,进化的战斗系统使原有招式不管用的同时也带来了新的招式,PS2原创模式令人百玩不厌。本作的人气不高,我认为是因为做出重大甚至一定程度上不合理的改变招致原有玩家因不适应而放弃的同时没吸引到新的玩家。9分

——发言人:精灵使

●卡普空对SNK 2002 PRO

机种:PS　发售日:4月18日　厂商:CAPCOM

乱斗……乱到经常找不到自己在屏幕上的位置……7分

——发言人:忧郁

这游戏移植到PS上也就这样了……就作为PS上SNK的最后回忆吧……不过个人还是很讨厌单纯为了赚钱而推出的大杂烩。7分

——发言人:骷髅兵

生涩的操作感,毛刺刺的画面,读碟速度还可以接受,与几乎完美的DC版实在是不同一个层次,甚至一边玩一边想:如果出在SS上……7分

——发言人:精灵使

## 研究区

●灵魂力量　机种:DC

《灵魂力量》是史上最强对战格斗GAME!!

早就想大声呐喊出这句话了,现在总算……心情舒畅了(个人见解,扔砖头也无所谓)。想对只玩2D格斗不玩3D格斗的玩家说,玩3D格斗吧!接触、钻研之后你就能体会到3D格斗的魅力,不玩3D格斗的不能算是真格斗fan的!虽然KOF系列也是我的至爱,但现今2D对战格斗已经没有太多发展空间了,这也是由于2D对战自身的一些局限造成的。首先,缺乏真实度。进攻上,跳跃攻击是2D格斗的主要进攻方式,然而你在真人打斗中是否见过跳起打人的呢?防御上,下蹲防御坚如磐石,可你真的见过蹲着防守的人吗?每每看到这些场面,我都感到滑稽可笑,哪里还有精力全身心投入到游戏之中?另外那些离奇的招数、夸张的连技,真实度就不用提了……再有,2D格斗的战法运用非常贫乏,进攻路线上大多只有普通攻击、跳跃攻击和波动攻击三种,防御上只有站防、蹲防两种。与3D格斗相比,战法简单,进攻防御变化少。以3D代表作《灵魂力量》为例,攻击判定上分上、中、下三段攻击、防御不能攻击、距离攻击(使对手中招或防御后可调整双方距离)、虚招;攻击姿态上分移动攻击、跑动攻击、方位攻击、跳跃攻击、架势攻击;防御上分防御、弹飞兵器、牵引兵器、反击、方位移动、闪避技。兵器上有长短兵器、硬软兵器之分。仔细观察就会发现,对战过程中,从武器用力(按键)到击中对手的时间都是真实准确的(让人感动啊),正由于这样,对战时才能全身心投入,将自己融入游戏之中,体会格斗GAME真谛——身心合一的格斗感觉。《VR战士》、《铁拳》也很喜欢,但还是更钟爱于《灵魂力量》,希望和广大格斗fans一起共同交流各类格斗GAME心得。

●大剑齐格菲尔德使用心得

齐格菲尔德是《灵魂力量》中最喜用的角色,虽然综合实力排不到前几位,但大剑一挥气势如虹,将对手击倒后还可以狂踩(太过瘾了!)。齐格菲的3大剑势、剑招变化是克敌制胜的法宝。摆剑势时虽不能防御,但出招快、范围大,运用起来得心应手。想要使好齐格菲就必须要抢势,首先在气势上压倒对手,从心理上让对方产生畏惧感,与对手保持在中远距离,随后便可借助长距离攻击、多变的剑法大砍大杀一气击溃对手(因为如果对手对你产生惧意,他就很难抓住齐格菲的弱点——近身战弱,利用突进技快速近身偷袭)。剑势的一大优势是没有收招动作,所以招式速度虽然不快,却灵活多变,没有太大破绽。齐格菲代表变招有:由AAB变为AABBB(利用停顿变招,AA后停顿再出B形成沉剑势,随后突然提剑变为下段攻击,之后再追加两剑使对手遭受极大伤害,是由出招速度产生的变招);由AA↓B变为AAB←(利用虚劈变招,虚劈下段后剑举过头顶劈下变成中段攻击);由↓A后AA(下段攻击)变为←BB(发现对手下防后立即改成2连踢中段攻击)再变为↓A+G(发现对手由下防换站防后再将2连踢改成下蹲擒拿技,是连续变招的范例,很阴险吧)。篇幅不够了,先说这点,其他的以后再说吧。

——发言人:Shining

●VR战士4隐藏要素

■1. 壁纸变更

菜单中选择OPTIONS→SETTINGS→GAME,在体力和试合时间变更画面按L1或R1可变更菜单画面的壁纸。

■2. 光学迷彩DURAL(最终Boss)出现条件。

与难易度无关,在ARCADE模式一定时间(局数×4分30秒)内到达最终对战舞台,就会见到半透明的光学迷彩DURAL。

■3. 使用DURAL条件

在KUMITE模式逐步升段战胜最终出现的DURAL即可使用。

■4. 使用VF1角色方法

读取初段以上的游戏纪录,按住P+K开始游戏,角色就会变成VF1的多边形样子。

■5. 1P、2P可自由选择颜色

在任意模式选择时按住Start键,1P可选2P颜色,2P可选1P颜色。

——发言人:KING

●铁拳4伤害值计算方法

普通攻击:攻击力就是出招表列出的正常数值。

CLEAN攻击:当攻击距离对手非常近时,判定为CLEAN HIT,攻击力是正常状态下的1.5倍。

反击状态(counter hit):当您的攻击正好击中对手招数,我方的攻击伤害将等于固有技攻击力+敌方技巧攻击力×0.3×(敌方技巧所在祯数/敌方技巧所需祯数)。

——发言人:KING

## 讨论区

下期备选讨论主题为——

1评选对战格斗中的最受欢迎的男、女主角。(投票、理由);2评选人气最高的格斗GAME(投票、评论)

希望大家踊跃参与讨论!!

## 招募区

道场称号一览:

LV10(护卫)、LV20(战士)、LV30(佣兵)、LV40(斗士)、LV50(勇士)、LV60(苍濂)、LV70(逆■)、LV80(地冥)、LV90(天羽)、LV100(霸王)

LV110(鬼魅)、LV120(斗魂)、LV130(斗神)、LV140(魔王)、LV150(罗刹)、LV160(修罗)、LV170(武神)、LV180(武圣)、LV190(天魔)、LV200(创世魔)

## 推荐区

●期待作品:《红之海》

机种:XBOX　发售日:预计今秋发售

华丽的战斗,恐怖、紧张感的游戏风格,前所未有的震撼力!9分

——发言人:FOX

●期待作品:《亚鲁哥斯之战士》

机种:PS2　发售日:冬季

街机名作重现PS2,3D画面素质有了较大提高。7分

——发言人:FOX

●推荐作品:《战斗封神》

机种:NGC　发售日:3月29日

比《真三国》画面更华丽,爽快感丝毫不亚于《真三国》。8分

——发言人:FOX

●推荐作品:《EOE~崩坏的前夜》

机种:PS2　发售日:5月25日

打起来软绵绵的,像是弹棉花一样。6分

——发言人:涟漪

画面漂亮、动作流畅、必杀帅气、连续技也没说的!感觉上似乎少了一个亮点。整个游戏能让人联想到好多其他作品。8分

——发言人:亡灵

●推荐作品:《降魔默示录》

机种:PS2　发售日:6月

好玩好玩!难得的爽快游戏,双人闯关其乐无穷。8分

——发言人:涟漪

●推荐作品:《恶魔城·白夜协奏曲》

机种:GBA　发售日:6月7日

飘逸的身影再现,只是感觉稍微迟钝…终于可以装备不同种类的鞭子了。掌机上难得的佳作!8分

——发言人:忧憾

用手中的鞭子消灭恶魔的世界,只有在恶魔城中才能感到的爽快感,杀敌的乐趣,最后成为救世主的成就感就是通宵练级,疯狂探索的动力,这个游戏的吸引力是少有的,这就是KONAMI的游戏,这就是恶魔城-白夜协奏曲。9分

——发言人:服部半猪

媲美《月下》的画面,在《月轮》基础上大大加强的系统,更广阔的地图,实在让人爱不释手。不过音乐方面无法令人满意,血鬼猎人末裔Juest Belmont的魅力更没法和僵尸贵公子阿鲁卡特相比。8分

——发言人:精灵使

## 主持人公告

记得最初玩动作游戏是由《超级玛莉》开始的,之后的《忍者龙剑传》、《超级忍》、《格斗四人组》都是难以忘怀的经典至爱。进入土星、PS时代后动作类型游戏经典明显减少,而DC之后动作游戏又有复兴迹象,《索尼克》、《真三国无双》、《鬼泣》、《降魔默示录》再创动作游戏的巅峰,喜爱动作游戏的朋友快来此畅谈一番吧。

# 动感空间



□主持人/FOX

## 研究区

●《恶魔城·白夜协奏曲》(GBA)

KONAMI的"恶魔城·白夜协奏曲"终于入手,花了3天时间通关,虽未达到200%的完成度,不过对此款GBA大作还是蛮有感触的。

和"月轮"相比,无论画面还是操作感都提高了一个档次,外城和里城的设定也很不错,各种谜题也极富考验性,各种敌方怪物的模样和动作更加生动,而总体难度仍然保持一贯的中水准,既不太难,也不简单,真正的面向大众化。

操作方面,L,R键设置为左前冲兼右急退和右前冲兼左急退,本人非常喜爱,在闯关中更加顺手也很具有速度感使游戏进程加快了不少(这在通关后的BOSS BATTLE模式里极为重要)。而隐藏人物使游戏更加耐玩!

最后,发一点个人的牢骚,游戏中的隐藏地点和隐藏要素不多,这样就使游戏的趣味性降低了不少,没有了以前玩"月下"时发现新大陆的那种兴奋和成就感。主角还是拿鞭子的,个人总是对鞭子反感,从"月下"的里希特,到"月轮",再到"白夜",总觉得鞭子比起刀剑来爽快感差了N多,判定也不强,速度也不快,隐藏人物马克西姆虽使用刀但攻击动作,判定和鞭子一模一样只是速度快些。希望以后的恶魔城新作能让极酷的阿鲁卡多复活!! 还有,虽然是机能有限的GBA,但也不能坏了恶魔城系列一向优美的BGM音乐吧,这次"白夜"的任何背景音乐都很烂。

——发言人:小狮

●《战斗封神》(NGC)

■与《魔法封神》连续宝贝取得方法

| 取得宝贝 | 要在《魔法封神》中完成的条件 |
|---|---|
| 杏黄旗(无) | 所有小关卡破关(共通) |
| 岩空印(火) | 子牙小关卡破关 |
| 百雷扇(雷) | 丽娜小关卡破关 |
| 冰天珠(冰) | 太公望小关卡破关 |
| 风尖峰(峰) | 哪吒小关卡破关 |
| 阴阳镜(风) | 与《魔法封神》连线(共通) |
| 金刚宝轮(火) | 完成游戏一次(共通) |
| 三龙剑(冰) | 宝贝收集率达80%以上(共通) |
| 盘古幡(无) | 收集所有言灵(共通) |
| 雷帝鞭(雷) | 在三回合内打倒最终BOSS(共通) |

●《三国无双2》武将称号研究

无双模式过关后,会出武将列传,列传最后一段有武将称号,共分六种。

武勋0~10000

击破数0~1500"百战炼磨之强者"

击破数1500~3000"常胜无败之勇将"

击破数3000以上"一骑当千之鬼神"

武勋10000以上

击破数0~1500"智勇兼备之英杰"

击破数1500~3000"百战百胜之英雄"

击破数3000以上"天下无双之战神"

## 交流区

●《三国无双2》中的bug

bug1:双人玩,使用合体无双时,出现定版,两个手柄都狂震不止。

答:此bug跟PS2处理机制有关。复杂场景(如雨中)使用合体无双出现定版几率较大。

建议:复杂场景慎用。

bug2:在切换场景、版面时定版

答:有时经常出现,有时很正常。纯bug。

建议:在一开始的选择菜单进入下一菜单时,不要连续多次进入同一菜单,容易定版。可将菜单顺、逆时针转动几下,再进入比较安全。游戏过程中存盘退出时发生定版无药可解,只有祈祷吧。

bug3:游戏中卡在某处

答:据说有人遇到过,本人还未得遇。

建议:不要到处瞎钻,万一卡住,往不同方向跳几下应该就可以出来。游戏中我未遇到过,但菜单画面进入时定版几率很大,发生后推荐立刻重起。

(回复1)应该是PS2机能的问题,我用的是正版,一个人打时很少死机。

(回复2)很烦双打时候的拖慢,慢也不要紧,可是当放着一大堆追兵不顾,去追杀弓箭手的时候发现人太多了,弓箭手隐身,砍不到。再跑开,无数弓弩招呼在你身上,惨死。

(回复3)陆逊在合肥新城箭手房前的断桥处,起跳早了一点,正掉在桥的断口处,卡住了,不停颤抖,30秒后终于摔下最底层。

(回复4)黄巾之乱一战,在滚石头那个地方,两个人被石头压住,出不来,总是叫唤,减血减到一定时就不耗血了,死也死不了,只好重起!郁闷!!

(回复5)苦闷,哈哈!被压得痛吗?

(回复6)其实卡位也是好的。比如南蛮,将一头大象定在角落,然后把你要打的武将打进去,自己再跳进去,(6方块)就KO了。

(回复7)五丈原。马超。在魏国本阵下方的据点前,兴高采烈地连吃斧头,衣服,无双的之时,屏幕下方出现"马超队,敌据点制压"字样瞬间,死机。

(回复8)合肥城谋略战。吴军侧。多次将魏军总帅司马懿打入据点内,RESET……有一次打入后又将他引了出来,避免了悲剧……

(回复9)长坂坡一战。魏军侧。想看兄弟相残,选择关羽追杀刘备。乱砍刘备正爽时,备突然消失,之后再也寻不到,无法过关……

## 招募区

初级称号——LV10(生徒)、LV20(浪客)、LV30(武者)、LV40(散霞)、LV50(破岚)、LV60(御风)、LV70(英雄)、LV80(战鬼)、LV90(战魔)、LV100(战神)。

高级称号——LV110(天使)、LV120(大天使)、LV130(权天使)、LV140(智天使)、LV150(力天使)、LV160(主天使)、LV170(座天使)、LV180(炽天使)、LV190(圣天使)、LV200(创造神)。




□主持人/户愚吕兄

## 主持人公告

还依稀记得当初玩的第一个体育游戏是 FC 上的火箭车，从此对体育游戏的爱好一发而不可收拾，从足球到赛车，从滑雪到滑板，每出现一个新的体育游戏都可以让我感动良久，在游戏中指挥球队冲出绝境去争夺每一尊冠军的金杯，任性地将油门踩到极限让赛车飞起，张开双臂从雪峰高台上腾空而起……那种种将自己逼到生死一线的战栗冲击让我上瘾，让我情不自禁地大呼"I LOVE THESE GAMES！！"

这里是挥洒辛酸与汗水的地方，在这里充满了欢乐、悲伤、激动和无奈。体育是一个永远让人琢磨不透的东西，也许一路下来平淡无奇，但它总能在最后的一分钟给你惊喜。只有坚持到最后一刻，你才能感受到体育的真髓。

## 交流区

●WE6 优缺点分析

[优点]：速度明显提高，人物动作更细腻，球场更宽大，草皮制作水准提高，视角更多，比前作加入了更多角度(慢镜也多了不少新角度)。球员动作有很大提高。联赛俱乐部球队也可以改写队名，人名可以提取 WE5FE 的存档，队员转会更真实，租借规则也很合理。新的练习模式，可以慢慢提高自己 WE 水平(任意球和传球靶心设计很有特色)。可自行创建球队……

[缺点]：比赛速度无法调整，球员跑动时不按十字键仍然有惯性，要按 R1 来终止，整体队形压上、退防改掉了前作的 L2＋口、L2＋O，取而代之的是 L2＋R1、L2＋R2 也需要慢慢来熟悉……

1. WE6 进球容易多了，传中更准确了，反正下底传中能力稍好一点前锋都能抢着点。

2. 单刀和禁区内射门成功率大幅上升，尤其遇上 1 vs 1 keeper 的守门员，也轻松多了

3. 防守比以前容易，经常可以用身位抢到对方的球。

4. 吹罚比 WE5FE 严了，WE6 改进了．铲球只要没铲中球但铲中对手，一般都有黄牌。

5. 长传准确度比 WE5FE 大幅上升．可以打出很漂亮的长传反击。

——*发言人：邪炎*

●WE6 战术阵型

4－4－2 阵型变得更加完美了，4 中场的菱形站位，完全可以在中场遏制对方的进攻，但对中场队员的要求也更加的严格，战术更加多样化了，R2 带球＋方向键就可以做出漂亮的过人动作，边路突破传中的落点也更准确了，但相对二过一的操作变得更复杂，在前作 WE5FE 中一度不太实用的边路传中球在 WE6 里面变得实用。更加强调中场的组织和配合，攻击型中场的地位更加重要了。边路传中后第二落点的拼抢基本上完全由攻击型中场控制。任何战术都变得更加具有威胁了。

——*发言人：大江锦太郎*

●WE6 系统 BUG

念力传球

就是不需用脚传球，球会根据你的操作而滚动。

出现方法：首先用短传传球给一个己方球员，然后同时按 R1 和 R2 漏球，需要一直按着 R1 和 R2，然后按方向键和 L1，这样就会根据你的操作而发动。

光速带球

只需要一秒钟就可带球直奔球门。

出现方法：首先用短传传球给一个己方球员，然后同时按 R1 和 R2 漏球，需要一直按着 R1 和 R2，这时候胡乱按方向键，球会停下来，再胡乱按方向键，球员就会以光速移动，甚至可以带球进对方球门。

——*发言人：户愚吕兄*

●WE6 BUG 大排行

BUG NO. 1 人名 EDIT 混乱 BUG 度★★★

WE6 的球员名 EDIT 竟然不能完全继承 WE5FE 的！害我白改了全中文名，还要重改！

BUG NO. 2 记录错乱！ BUG 度★★★★★

我用中国队挑战世界杯模式，好不容易小组出线了，赶快记录下来！没想到，下次我读记录的时候，竟然 16 强都变成了 P1 的中国，这时无论你是输是赢，都可晋级——因为都是 P1，但每场都要踢！

实在变态！试想哪一天读 MASTER LEAGUE 的记录时，发现 40 支队伍全变成了 P1 的罗马或曼联只类，真是让你欲哭无泪！

BUG NO. 3 精神错乱 BUG 度★★★★

我在玩 TRAINNING 模式时，好巧不巧遇到了一件匪夷所思的事：在练习 FREE PASS 时（就是用右摇杆传球，接球队员带球走到一颗五星上算成功一次)，接球队员在五星边缘接球后，竟然怎么转身也转不到五星上，围着五星跑了 6 圈！

BUG NO. 4 球员瞬间移动 BUG 度★

还好，是我在比赛结束时看到的，不影响游戏：两个队员本来隔的很远，平行走着退场，突然一个人瞬间移动到另一个人旁边，两个人的手握在一起！唉！友情的力量比什么都伟大啊！

——*转自：游戏之王网站*

●WE2002 若干小时测试纪录

我终于买到了。

因为是 PS 最后的实况足球，所以我破例买了一张正版牒。

看着片头中，贝克翰姆用一个漂亮的任意球，使飞火流星飞进了阿根廷的大门，耳边响起了 QUEEN 乐队主唱的主题曲："WE ARE THE CHAMPION"。在这一刻，仿佛英格兰成为了冠军。

看着中国队的出场，另一首主题曲响起了："WE WILL ROCK YOU"。

玩过以后，我发现自己正版牒没有白买（其实只要 70 元）。

可选的国家队变成了 54 支，而且还可以在对战模式中选用所有的 32 支俱乐部队 。

隐藏要素也更多了，除了惯有的明星队外，还有英格兰，法国，意大利，德国，荷兰，巴西，阿根廷等历史最强队可以选用。

这次真是在 PS 上实况足球的完结篇呀。

——*发言人：雷纳德·迪亚兹*

## 研究区

●中国队队员名单及输入法

新加入的三个人名：

安:「あ」上 4 右 3 奇:「き」上 1 右 3

孙:「そ」下 2 右 3 继:「け」上 4 左 3 海:「か」上 8 右 2

海:「か」上 8 右 2 东:「と」上 5 左 3

中国队员名单：

GK 22 ジヤンジン 江 津 江:「こ」上 10 右 1 津:「つ」上 1 左 1

CB 5 フアンジーイ 范志毅 范:「は」下 3 右 1 志:「し」上 2 右 1 毅:「き」上 3 左 5

CB 14 リーウエイフオン 李伟峰 李:「り」上 1 左 4 伟:「い」上 1 左 5 峰:「ほ」上 3 右 2

SB 4 ウチヤンイン 吴承瑛 吴:「こ」上 4 左 5 承:「し」下 16 右 3 瑛:「え」上 2 左 4

SB 13 チエンガン 陈刚 陈:「ち」下 1 左 5 刚:「こ」下 6 左 3

DH 8 リーテイエ 李铁 李:「り」上 1 左 4 铁:「て」下 3 左 4

SH 15 シエンスー 申 思 申:「し」上 3 左 1 思:「し」下 3 左 1

SH 6 リーミン 李 明 李:「り」上 1 左 4 明:「め」上 1 左 4

OH 9 マミンユ 马明宇 马:「は」上 2 左 4 明:「め」上 1 左 4 宇:「う」上 1 左 2

CF 10 スーマオジエン 宿 茂臻 宿:「し」上 22 左 5 茂:「も」上 1 左 3 臻:

CF 20 ヤンチエン 杨晨 杨:「よ」上 2 右 2 晨：－

CB 2 ジヤンエンフア 张恩华 张:「ち」下 4 左 1 恩:「お」下 1 左 5 华:「か」上 4 左 4

SB 21 スーユンロン 徐云龙 徐:「し」下 27 右 9 云:「う」下 1 右 1 龙:「り」上 4 左 2

DH 16 スーヤン 徐阳 徐:「し」下 27 右 9 阳:「よ」下 2 左 4

SH 18 リーシヤオパン 李小鹏 李:「り」上 1 左 4 小:「し」下 17 右 1 鹏:「ほ」上 6 右 3

SH 29 ホアンヨン 黄 勇 黄:「お」上 3 左 1 勇:「ゆ」上 2 左 1

SH 27 シヤオジヤーイ 邵 佳一 邵: 佳:「か」上 1 右 3 一:「い」上 4 右 1

OH 19 チーホン 祁 宏 祁:「け」の上 1 左 3 宏:「こ」上 8 左 5

CF 12 チユーシヤンチン 曲圣卿 曲:「き」下 4 左 4 圣:「せ」上 3 右 4 卿:「き」下 8 右 2

CF 11 シエフイ 谢辉 谢:「し」上 13 左 4 辉:「き」上 5 左 1

GK 1 オウチユリヤン 欧 楚良 欧:「お」上 2 左 2 楚:「そ」上 1 右 3 良:「り」下 3 左 3

GK 23 フビン 符宾 符:「ふ」上 2 右 2 宾:「ひ」下 1 左 3

——*发言人：DARKING*

## 招募区

以下是"极限地带"的称号一览，请大家积极参与，尽快提升自己的等级。

LV10 爱好者、LV20 体校生、LV30 候补选手、LV40 育成选手、LV50 三线选手、LV60 二线选手、LV70 替补选手、LV80 种子选手、LV90 主力选手、LV100 射手、LV120 王牌、LV140 现役冠军、LV160 全国制霸、LV180 世界冠军、LV200 银河制霸。



# 花之都市

□主持人/AKIRA

## 主持人公告

经历了一场又一场的狂野冒险、耳中充斥着金戈铁马的杀声，心脏因为先前的恐怖历险激烈鼓动、筋骨为着极限的挑战而哀号，这时你会渴望能有一个安全的场所，可以让你放松紧绷的神经、修补破损的肉体。那么，请你来"花之都市"好好消闲一下吧！这里是游戏周边新闻的乐园，各种各样的奇谈怪论都将在这里聚集。

## 交流区

这里是各位约会、聊天、发牢骚、散布无责任流言的最佳场所，更是一个适合玩家自我表演的大舞台。

——发言人：AKIRA

●主演《人工智能 A.I》的天才童星进军游戏界

SQUARE 和迪斯尼合作的超大作《王国之心》在日本销量已接近 70 万大关，美版亦决定在 5 月底推出，SQUARE 在为这款游戏重新配音的同时，更请来荷里活童星 Haley Joel Osment 为男主角 SORA 献声。希冀借助这位荣获奥斯卡金像奖最佳男配角提名的天才童星人气，达成北美销售破百万的目标。

虽然《王国之心》是一款好游戏，虽然 Haley 是个了不起的天才演员，而且 SQUARE 为这款游戏重新配音包装的谨慎作风与商业运作手段无可厚非，但 SQUARE 这种把宝压在一人一作上的赌徒口吻却不令人欣赏。

——发言人：惊寂

●恐怖游戏的电影热

去年宣布开拍的《死亡之屋》电影版终于有了新情报，这部在加拿大拍摄的电影耗资 1200 万美金，由擅长营造血腥诡异格局的德国导演 Uwe Boll 执导。故事方面，又是一座神秘岛屿，又是成群的僵尸，又是一群倒霉的大学生，且看最后又能活下几个吧。电影预计明年上映。

还有一个类似消息，TECMO 也在打着把他们大好评发售中的 PS2 恐怖游戏《零～zero～》搬上大银幕的算盘，名称都已经定下来了，叫作《FATAL FRAME》，由梦工厂负责拍摄制作，不过演员名单还没定下。

为何总是恐怖游戏呢，除此外就没别的好拍吗？

——发言人：金带刀

●D 版商用模拟器玩转 PS2!

香港消息，那边市面上出现一款 D 版 PS2 游戏，内容竟然是"MASTER SYSTEM"与"GAME GEAR"的模拟器，号称能玩齐 500 款游戏。经过香港某游戏周刊实际调查后，没有发现任何兼容上的问题，可见 D 版商已经掌握在 PS2 上运行模拟器的技术。而有了这个开头，说不定以后 FC、SFC、MD、PC－E，甚至 GBA 模拟器也会在 PS2 上逐一粉墨登场。

——发言人：舞儿

除了叹气还是叹气，D 版商的神通广大早有领教，可是玩火玩到这种地步，真是存心想让正版厂商连稀粥都没得喝，连累我们一起回家种红薯。

这里还有一则同性质的消息，说是著名的第三周边厂商 DATEL 已经开发出 NGC 专用金手指卡"ACTION REPLAY"，将在夏季推出。有了这玩意儿的帮助，破解 NGC 防盗系统的成功率大增，恐怕新一轮 D 版风潮又将来临啊！

——发言人：光明

●XBOX / PS2 改用新硬盘！？

Seagate 公司表示，他们将推出一款对应非传统电脑用户的硬盘"U Series X"，并针对家用游戏机大量使用影音讯息的特点，设计出一套"Six Sigma design processes"技术，使新硬盘具有（省略一千字）等等优点，而今后的 XBOX / PS2 专用硬盘也将陆续改用这款全新设计的产品。

所谓的进步无外乎硬盘读取资料速度更快、更稳定、安静省电、散热更佳……PC 硬件用的广告词照搬到家用游戏机上，真是有够没创意！

——发言人：小白

●对应 PS2 的 MS 记忆卡

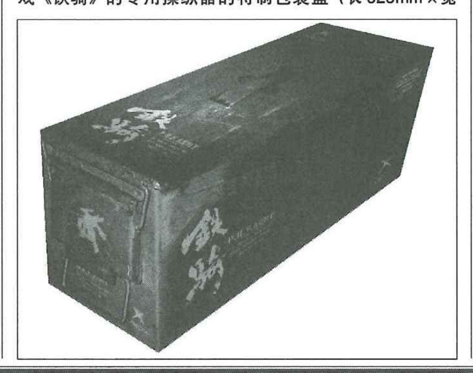
SONY 最近又公布了一堆新型 Memory Stick 记忆装置，包括针对行动电话设计的 Memory Stick Duo；用来记录声音影像的 Memory Stick ROM；与针对宽频网络的新形态 Memory Stick R，包括对应 PS2 在内有诸多功能。

说的这么好，谁能告诉我怎么用？奖励 EXP 喔！发挥你们的想像力和 BT 威能吧！

——发言人：惊寂

## 展示区

你们眼前这个军火箱模样的东西，就是 XBOX 游戏《铁骑》的专用操纵器的特制包装盒（长 525mm×宽 285 mm×高 380 mm），里面的东西组合后会成为长 810 mm×宽 250 mm×高 250mm 庞然大物，而且是全金属外壳，合计有 8 公斤之重！





——提供者：惊寂

看见下边的这个、这个……我不知道该怎么形容了。资料上说这是依照《GUNGRAVE》游戏主角爱枪设计的 1/6 模型，但看看那个比 PS2 碟盒还要稍大的包装，这玩意儿要是才是原型的 1/6，那正主究竟大到什么离谱的地步？

——提供者：惊寂




## 讨论区

关于国产彩电巨头长虹要制造中国"独有规格"的"16 位"游戏机的事，大家都有所耳闻吧，但是各位对此又有些什么想法呢？

不久前一位玩友声称给长虹发了封信，结果得到了长虹公司的回音，其内容如下：

我们公司已收到你发的邮件，谢谢你对长虹公司的关注。

我们前期是准备生产中国特有规格的 32/64 位游戏机，后经过广泛的考察分析，觉得在目前来说与世界大厂正面竞争不太现实，道理就不用在真玩家面前列举了。

目前我们准备先推出 16 位的游戏主机，性能比 SFC 和 MD 要好，与 GBA 相当，也是插卡。主机售价一百多，软件 50 以下。软件先期以移植台湾和大陆的一流电脑游戏为主，并采用开放接口，把完备的 SDK 放到网上，让任何有兴趣的小公司甚至个人都可以很容易的开发软件。若质量尚可，便由游戏机厂家发售，差强人意的，也可放到网上供人下载。

这样依据中国国情，用廉价的 16 位平台开发本土化游戏，让没收入的学生玩家也能玩得起，还能让有心开发游戏的人有一个练兵的地方。同志们不是都想能在中国人自己的游戏主机上玩游戏么。你有什么看法我们可以进一步探讨。

再一次感谢你的来信。

长虹娱乐科技公司

——摘录自 MOP 大杂烩网站

大家对于这款国产游戏机的前途有何看法不妨在这里与广大玩友进行探讨。

——发言人：惊寂

## 招募区

称号一览：

放浪者（LV1～LV20）、降临者（LV21～LV40）、风语者（LV41～LV60）、御涛者（LV61～LV80）、天行者（LV81～LV100）、潜者（LV101～LV120）、星见（LV121～LV140）、月读（LV141～LV160）、日光（LV161～LV180）、天照（LV181～LV200）、肆力者（LV200 以上）。

# 新作发售表

| ACT | 动作 | SLG | 模拟 |
|---|---|---|---|
| PUZ | 解谜 | SPT | 体育 |
| RAC | 赛车 | SRPG | 战略 RPG |
| RPG | 角色扮演 | TAB | 桌上 |
| STG | 射击 | AVG | 冒险 |

## PLAYSTATION

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 6月20日 | MAJOR WAVE SERIES | HAMSTER | 1500 | STG |
| 6月21日 | GACHINKO 职业棒球 | NOW PRODUCTION | 4800 | SPT |
| 6月27日 | SIMPLE2000 本格思考系列 | D3 PUBLISHIER | 2000 | TAB |
| | SIMPLE 1500 SERIES 棒球 2 | D3 PUBLISHIER | 1500 | STG |
| 7月5日 | THE BEST TAKARA 人生 GAME 3 | DAKARA | 2800 | SLG |
| | 幻想水浒传 | KONAMI | 1800 | RPG |

## PLAYSTATION2

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 6月20日 | 心跳回忆 Girls side | KCE!京 | 6800 | SLG |
| | 波波古罗斯物语 初次冒险 | SCEI | 7800 | RPG |
| | 波波罗克洛伊斯 ~冒险的起点~ | SCEI | 6800 | RPG |
| | .hack 感染扩大(GAME 版) | BANDAI | 3800 | AVG |
| | THE ANIME SUPER REMIX 铁拳浪子 2 | CAPCOM | 5800 | ETC |
| | THE ANIME SUPER REMIX 巨人之星 | CAPCOM | 5800 | ETC |
| 6月27日 | GetBackers 夺还屋 失落无限城 | KONAMI | 6800 | RPG |
| | 式神之城 | TAITO | 5800 | SPG |
| | 枪下游魂 3&恐龙危机 | CAPCOM | 6800 | SPG |
| | 我的暑假 2 | SCEI | 5800 | AVG |
| | 剑豪 2 | 元气 | 6800 | ACT |
| | 新 Q 版战车 | TAKARA | 6800 | RAC |
| | 封神演义 2 | KOEI | 6800 | RPG |
| | 第一神拳 VICTORIOUS BOXERS | ESP | 2800 | SPT |
| 7月4日 | 寂静岭 2 最期之诗 | KONAMI | 4800 | AVG |
| | 二人的烟火 | SCEI | 5800 | AVG |
| 7月11日 | 幻想水浒传 | KONAMI | 6800 | RPG |
| 7月18日 | 恐怖惊魂夜 2 | CHUNSOFT | 6800 | AVG |
| | 久远の绊 ~再临诏~ | FOG | 6800 | AVG |
| 7月25日 | 3D 格斗创作室 2 | ENTERBRAIN | 7800 | SLG |

## DREAMCAST

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 7月4日 | CAPCOM VS SNK 2 EO | CAPCOM | 6800 | FTG |
| 7月7日 | NBA2K2 | SEGA | 6800 | SPT |

## GAMEBOY ADVANCE

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 6月28日 | 黄金的太阳 ~失落的时代~ | 任天堂 | 4800 | RPG |
| | FAMISTAR ADVANCE | NAMCO | 4800 | SPT |
| 7月4日 | 游戏王 DUEL MONSTERS 7 决斗都市传说 | KONAMI | 未定 | RPG |
| | 信长异闻 | GLOBAL | 5800 | TAB |
| | THE PINBALL OF THE DEAD | SEGA | 4800 | TAB |
| | MONSTER GATE | KONAMI | 4800 | RPG |

## X-BOX

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 7月4日 | MAGIDES FIGHT! | TAKUYO | 6800 | ACT |

## GAMECUBE

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 7月4日 | CAPCOM VS SNK2 EO | CAPCOM | 6800 | FTG |
| | 赛尔达传说 GC | 任天堂 | 未定 | ARPG |
| | 魂之力量 | NAMCO | 未定 | FTG |

# GAME游戏榜中榜

TOP 10

## TOP 10 月间游戏销量榜

2002年5月6号~6月2日



| 机种 | 游戏 | 类型 | 厂商 | 发售日 | 销量 | 评语 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Playstation 2 | WINNING ELEVEN 6 | SPT | KONAMI | 2002/4/25 | 22万4322 | DARKING:真实的足球,真正的足球!! |
| Playstation | 勇者斗恶龙怪物篇 1+2 | RPG | ENIX | 2002/5/30 | 13万2479 | 涟漪:好趣致的Q怪物。来,我们握个手^_^ |
| Playstation 2 | 最终幻想XI | 网络 RPG | SQUARE | 2002/5/16 | 8万4973 | 惊寂:疯了,为什么要把FF11做成完全网络版啊! |
| GAME BOY ADVANCE | 哈姆太郎 3 | AVG | 任天堂 | 2002/5/31 | 8万4198 | 涟漪:哇啊,这一个比上面的更可爱呢! |
| Playstation 2 | 王国之心 | A.RPG | SQUARE | 2002/3/28 | 6万2417 | SORA:来倾听 SQUARE 的心声吧。 |
| Playstation 2 | 热投!职业棒球 2002 | SPT | NAMCO | 2002/4/18 | 5万4223 | TAKO:虽然我手很多,可我并不是好投手。 |
| GAME BOY ADVANCE | 洛克人 ZERO | ACT | CAPCOM | 2002/4/26 | 5万3710 | DARKING:什么叫技术游戏?这就是了! |
| Playstation 2 | FIFA 世界杯 2002 | SPT | EA/SQUARE | 2002/5/2 | 5万2161 | 金带刀:中国队,来年再战!! |
| GAME BOY ADVANCE | 网球王子 | SPT | KONAMI | 2002/4/25 | 4万5429 | SHINGING:网球……苦手,还是换羽毛球吧。 |
| Playstation | 天使之翼 | SLG | KONAMI | 2002/5/16 | 4万4845 | 惊寂:神话足球,这个我喜欢!! |

GAME TOP 排行榜

# 中国火星电玩

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合 WWW.marsgame.com 新闻/邮购/时时更新

寻求各地经销商批发热线:(028) 3360988 欢迎浏览中国火星游戏网 E-mail:MARSGAME@263.NET

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD4 元/张,动画 DVD25 元/张,音乐(8 元/张。购碟邮费 15 元(无论多少,不限品种)邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱 肖忠发(收) 邮编:610051 **注:邮购在附言注明编号即可,如仍写不下来电,来信或传真告之.** 门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D6－D5 门市部电话:028－85230945 分店地址:成都市花圃路城隍庙电脑城一楼 4 号'火星数码'电话:028－82902219 邮购查询热线:028－3414399 广州批发热线:013908178022(仅限批发)

**邮购赠品:凡一次性购买金额 100 元以上可获赠价值 28 元太八项链一条.**

## 日本名卡通动画精选(全彩面,特价:4 元/片,继续提供 VCD 补单服务,补齐您 VCD 残缺部分,价格,邮费不变

| 编号 | 片名 | 数量 |
|---|---|---|
| 005 | 男儿当人樽珍藏版 | 2CD |
| 002A | 梦幻妖女 | 12CD |
| 002B | 妖子魔剑 | 6CD |
| 010A | JOJO 冒险(第一卷) | 3CD |
| 010B | JOJO 冒险(第二卷) | 7CD |
| 014A | W－无尽华尔兹 | 2CD |
| 014B | 高达 G | 17CD |
| 014C | W 高达 TV 版 | 17CD |
| 014D | 高达 08MS 小队 | 6CD |
| 014E | 高达 0080 | 3CD |
| 014F | 高达 0083 | 6CD |
| 014G | 高达 Z | 17CD |
| 014H | 高达 ZZ | 16CD |
| 014I | 高达 X | 17CD |
| 014J | 高达 F91 | 2CD |
| 014K | 高达逆袭夏亚 | 2CD |
| 014L | 高达 079TV | 16CD |
| 014M | MS08 小队(完结篇) | 1CD |
| 014N | 倒 A 高达 | 25CD |
| 014O | SD 高达 G 世 | 1CD |
| 014P | V 高达 TV 版 | 17CD |
| 014Q | MS08 小队米兰传说 | 1CD |
| 014R | 蓝色高达 | 1CD |
| 014S | 蓝色高达 TV 版 | 14CD |
| 014T | 高达 0083(剧) | 2CD |
| 014U | 机动梦日记 | 1CD |
| 014V | 高达 MTV | 1CD |
| 014W | 高达 W 战争回忆录 | 4CD |
| 014X | 高达 G 剧场版 | 2CD |
| 014Y | W 高达杀人课 | 2CD |
| 014Z | ZZ 高达剧场版 | 2CD |
| 014AA | X 高达剧场版 | 2CD |
| 014AB | 0079 剧场版 | 2CD |
| 017A | 不可思议游戏 TV | 19CD |
| 017B | 不可思议游戏(剧) | 2CD |
| 017C | 不可思议游戏延续篇 | 6CD |
| 017D | 不可思议游戏 OVA | 1CD |
| 017E | 不可思议游戏永光传 | 3CD |
| 025 | 饿银传说(剧) | 4CD |
| 029A | 橙露(剧) | 2CD |
| 029B | 橙露(TV) | 24CD |
| 030 | 大运动会 | 6CD |
| 032 | 暗黑破坏神 | 3CD |
| 035 | 天空之城 | 2CD |
| 037A | 怪医秦博士千喜版 | 2CD |
| 037B | 怪医秦博士 TV 版 | 8CD |
| 038 | DNA2 | 5CD |
| 052A | 城猎－天才教授 | 2CD |
| 052B | 城猎－爱与连发枪 | 2CD |
| 052C | 城猎－百万美金 | 1CD |
| 052D | 城猎－海滩之战 | 1CD |
| 052E | 城猎－便衣女警 | 2CD |
| 052F | 99 城市猎人(寒羽良死期) | 2CD |
| 052G | 城市猎人 OVA | 5CD |
| 058A | 樱花大战全集 | 2CD |
| 058B | 樱花大战 OVA | 6CD |
| 058C | 樱花大战 TV 版 | 25CD |
| 060 | 碧奇云－兰色种子 | 13CD |
| 061A | 万能文化猫娘 | 6CD |
| 061B | 万能文化猫娘 OVA | 3CD |
| 062A | 幽游白书(剧) | 2CD |
| 062B | 幽游白书(TV) | 38CD |
| 062C | 幽游白书(电) | 1CD |
| 062D | 幽游白书－大百科 | 1CD |
| 062E | 幽游白书－飞彩之章 | 1CD |
| 062F | 幽游白书－幽助之章 | 1CD |
| 063 | 电影少女 | 3CD |
| 069A | X 战记 | 2CD |
| 069B | X 战记 TV | 7CD |
| 071A | 卒业 | 4CD |
| 071B | 卒业圣罗 V | 1CD |
| 075 | 风魔小次郎 | 6CD |
| 076A | 真孔雀王 | 2CD |
| 076B | 孔雀王 2 | 3CD |
| 078 | 圣子到 BOY | 12CD |
| 079B | 天地无用－魉皇鬼 | 9CD |
| 079C | 天地无用炎夏之圣诞 | 2CD |
| 079D | 天地无用遥远的思念 | 2CD |
| 079E | 新天地无用(TV) | 9CD |
| 079F | 天地无用外传 | 9CD |
| 079G | 天地无用地球篇 | 7CD |
| 079H | 天地无用宇宙篇 | 7CD |
| 082A | 超－可有记得爱 | 2CD |
| 082B | 超时空要塞加强版 | 4CD |
| 082C | 超时空要塞 2 | 3CD |
| 082D | 超时空要塞(TV) | 12CD |
| 082G | 超时空要塞歌集 | 1CD |
| 082I | 超时空要塞 D7 | 1CD |
| 082J | 超时空 7(第一部) | 13CD |
| 082L | 超时空要塞 7(第二部) | 11CD |
| 089A | 龙珠 Z 之冥界超激战 | 1CD |
| 089B | 龙珠 Z 银河最强战士 | 1CD |
| 089C | 龙珠 ZOVA 大全集 | 13CD |
| 089D | 龙珠－地球保卫战 | 1CD |
| 089E | 龙珠－热血热斗 | 1CD |
| 089F | 龙珠－神龙传说 | 1CD |
| 093 | 龙猫 | 2CD |
| 095 | 斗神传 | 2CD |
| 099 | 百变狸猫 | 2CD |
| 103 | 圣传 | 2CD |
| 105A | 我的爱神 | 3CD |
| 105B | 幸运 Q 版我的爱神 | 6CD |
| 105C | 幸运女神 2000(剧) | 2CD |
| 106 | 风之谷 | 2CD |
| 107A | 3*3 只眼(一) | 4CD |
| 107B | 3*3 只眼(二) | 3CD |
| 110 | 魔女宅急变 | 2CD |
| 111A | 魔剑美神第一卷 | 2CD |
| 111B | 秀逗魔道士第一部 | 9CD |
| 111C | 秀逗魔道士第二部 | 13CD |
| 111D | 秀逗魔道士第三部 | 9CD |
| 111E | 秀逗魔道士第二卷 | 2CD |
| 111F | 秀逗魔道士剧场版 | 4CD |
| 113 | 阿尔斯兰战记 | 4CD |
| 115A | 相聚一刻 TV | 32CD |
| 115B | 相聚一刻岛外篇 | 1CD |
| 118A | 新世纪福音战士 TV | 13CD |
| 118B | 新世纪剧场版 | 4CD |
| 121 | 超魔神英雄传 | 25CD |
| 123A | 浪客剑心特别版 | 1CD |
| 123B | 浪客剑心 TV 版 | 40CD |
| 123C | 浪客剑心剧场版 | 2CD |
| 123D | 浪客剑心追忆篇 | 4CD |
| 123E | 浪客剑心未放映之秘藏 | 1CD |
| 123F | 浪客剑心－逆刃刀 | 2CD |
| 123G | 浪客剑心－明治剑客 | 1CD |
| 123H | 浪客剑心珍藏版 | 3CD |
| 123I | 浪客剑心人气排行榜 | 1CD |
| 123J | 浪客剑心四乃森仓紫 | 1CD |
| 123K | 浪客剑心激田宗次郎 | 1CD |
| 123L | 浪客剑心相乐左之助 | 1CD |
| 123M | 浪客剑心剑技大全 | 1CD |
| 123N | 浪客剑心名胜全集 | 1CD |
| 123O | 浪客剑心星霜篇 | 1CD |
| 131A | 罗德岛战记 | 6CD |
| 131B | 罗德岛战记(英雄骑士) | 9CD |
| 134 | 宫崎峻 MTV | 1CD |
| 148A | 攻克机动队剧 | 2CD |
| 148B | 攻克机动队 M66 | 1CD |
| 152A | 少女革命 TV | 13CD |
| 152B | 少女革命剧 | 2CD |
| 154 | 天空战记 | 3CD |
| 158 | 北斗之拳 | 2CD |
| 160 | 强殖装甲 | 6CD |
| 160A | 口袋宠物小精灵 TV 版 | 15CD |
| 162B | 宠物小精逆袭灵 | 2CD |
| 162C | 宠物小精灵爆诞 | 2CD |
| 162D | 皮卡丘的寒假 | 1CD |
| 162E | 皮卡丘与皮卡丘 | 1CD |
| 162F | 皮卡丘体育对抗赛 | 1CD |
| 162G | 皮卡丘结晶塔 | 2CD |
| 170 | 铁拳 1*2 | 2CD |
| 181 | 王立宇宙军 | 2CD |
| 188A | 银河英雄新战争序曲 | 2CD |
| 188B | 银河英雄 TV | 55CD |
| 188C | 银英外传白银之谷 | 2CD |
| 188D | 银英外传黄金之冀 | 1CD |
| 188E | 银英外传螺迷宫 | 7CD |
| 188F | 银英传千亿之星 | 6CD |
| 188G | 银英外传反叛者 | 2CD |
| 188H | 银英战国群雄 TV | 18CD |
| 195A | 魔法骑士特别版 | 2CD |
| 195B | 魔法骑士 TV | 18CD |
| 201A | 97 拳王攻略 | 2CD |
| 201B | 98 拳王攻略 | 1CD |
| 201C | 99 拳王攻略 | 1CD |
| 201D | 2000 拳王 | 1CD |
| 201E | 新拳王 99 | 2CD |
| 209A | 吸血姬美夕剧 | 2CD |
| 209B | 新吸血美夕 TV 完 | 9CD |
| 211 | 铳梦 | 1CD |
| 212A | 侍魂破天降魔之章 | 1CD |
| 212B | 侍魂斩魔传 | 2CD |
| 223 | 猫眼 | 32CD |
| 225A | 宇宙骑士 TV | 16CD |
| 225B | 宇宙骑士 2 | 3CD |
| 234 | 真女神转生 | 2CD |
| 245 | 幽灵公主 | 2CD |
| 246A | 纯情房东悄房客 | 9CD |
| 246B | 纯情房东悄房客特别版 | 2CD |
| 500A | 圣斗士真红少年 | 1CD |
| 500B | 圣斗士最终战士 | 1CD |
| 500C | 圣斗士黄金苹果 | 1CD |
| 500D | 圣斗士海皇篇 | 5CD |
| 500E | 圣斗士 TV | 25CD |
| 500F | 圣斗士－BTX | 9CD |
| 500G | 圣斗士北欧篇 | 9CD |
| 500H | 圣斗士神与神激战 | 1CD |
| 505A | 金田一 TV 版 | 13CD |
| 505B | 金田一歌剧院 | 2CD |
| 505C | 金田一少年杀戮钳碧岛 | 2CD |
| 505D | 金田一人偶世界 | 5CD |
| 505E | 金田一七赖美雪之杀人事件 | 1CD |
| 505F | 金田一神秘马戏团 | 4CD |
| 505G | 学园七个不可思议杀人事件 | 2CD |
| 506 | 岁月童画 | 2CD |
| 507A | 卡通 MTV 精选 1 | 1CD |
| 507B | 卡通 MTV 精选 2 | 1CD |
| 507C | 卡通 MTV 精选 3 | 1CD |
| 507D | 卡通 MTV 精选 4 | 2CD |
| 509A | 生化危机 2 攻略 | 1CD |
| 509B | 生化危机 2 真人版 | 2CD |
| 509C | 生化危机 3CG 恐龙危机 CG | 1CD |
| 509D | 生化危机 3(真人版) | 2CD |
| 513 | 魔法少年 | 1CD |
| 520 | 学园侦探团 | 16CD |
| 525 | 听到涛声 | 1CD |
| 526A | 太空战士 8 代 CG | 1CD |
| 526B | 太空战士 9 代 G | 1CD |
| 526C | 太空战士八 MTV | 1CD |
| 526D | 太空战士 10 电影版 | 2CD |
| 526E | 太空战士 10CG | 2CD |
| 526F | 太空战士 TV | 8CD |
| 527 | 青之六号 | 4CD |
| 528 | 五星物语 | 1CD |
| 529 | 樱花之花组 | 2CD |
| 530 | 鬼神童子 | 2CD |
| 532 | 精灵使 | 1CD |
| 534 | 杀人课 | 2CD |
| 535 | 彼男彼女的故事 | 13CD |
| 536 | 世界末日 | 2CD |
| 537 | 饿沙罗鬼 | 13CD |
| 626A | 地狱侦探团(白色猎人) | 9CD |
| 626B | 白色十字架 | 2CD |
| 627 | AD 警察 | 6CD |
| 628 | 记忆(大友克洋) | 2CD |
| 630 | 十兵卫 | 5CD |
| 634 | 真夜中之侦探 | 6CD |
| 635A | 头文字 DTV | 9CD |
| 635B | 头文字 DOVA | 5CD |
| 635C | 头文字 D 剧 | 2CD |
| 635D | 头文字 D 电影版 | 2CD |
| 636A | 倒凶十将传 | 3CD |
| 636B | 倒凶十将传－封魔五行传承 | 1CD |
| 637 | 火宵之月 | 2CD |
| 638 | 电脑战记 | 3CD |
| 639A | 封神演义 | 9CD |
| 639B | 封神大百科 | 3CD |
| 642 | 人鱼之伤 | 1CD |
| 643 | 炎之记忆 | 2CD |
| 647 | 午夜之眼 | 2CD |
| 648A | 恶男杰特 | 9CD |
| 648B | 恶男杰特剧(天国之门) | 2CD |
| 649 | 黑方武侠 | 12CD |
| 651A | 神秘世界 | 4CD |
| 651B | 异次元世界 | 6CD |
| 652 | 钢铁新世纪 | 4CD |
| 654 | 新吹波糖危机 | 7CD |
| 656A | 守护月天 | 11CD |
| 656B | 守护月天 OVA | 8CD |
| 661A | 高智能赛车 | 2CD |
| 661B | 新世纪 GPXTV | 13CD |
| 663A | 最游记(TV) | 21CD |
| 663B | 最游记剧场版 | 2CD |
| 664 | 灵魂力量 | 9CD |
| 665 | 超神姬 | 4CD |
| 666 | 迷宫物语 | 1CD |
| 668 | 课长王子 | 5CD |
| 670 | 魔影紫光 | 2CD |
| 671 | 妖精战士 | 9CD |
| 674A | 库洛魔发使第一部 | 14CD |
| 674C | 库洛魔法使第二部 | 12CD |
| 674D | 库洛魔法使被封印的卡片 | 2CD |
| 674E | 库洛魔法使延续篇 | 7CD |
| 974F | 新库洛魔法使剧 | 2CD |
| 678A | 花样男子 | 1CD |
| 678B | 流星花园 | 17CD |
| 679 | 老人与 Z | 2CD |
| 680A | 机动警察(剧) | 2CD |
| 680B | 机动警察(电) | 2CD |
| 680C | 机动警察 OVA 版 | 4CD |
| 680D | 新机动警察 OVA | 8CD |
| 681 | 我是大哥大 | 6CD |
| 683 | 神秘机械女神 | 3CD |
| 684A | 足球小将世青篇 | 5CD |
| 684B | 足球小将小学篇 | 7CD |
| 684C | 新足球小将 | 5CD |
| 684D | 足球小将欧洲篇 | 8CD |
| 684E | 足球小将 | 6CD |
| 684F | 足球风云 | 1CD |
| 686 | 沙罗曼蛇 | 2CD |
| 687A | 装甲骑兵(OVA) | 3CD |
| 687B | 装甲骑兵(TV) | 18CD |
| 690A | 恋爱世纪(剧) | 2CD |
| 690B | 万有引力 TV | 5CD |
| 691 | 闪电霹雳车 | 4CD |
| 694 | 通灵公主 | 6CD |
| 696 | 恐怖宠物店 | 4CD |
| 697A | 勇者王 | 17CD |
| 697B | 勇者王剧 | 2CD |
| 698 | 武神传说 | 3CD |
| 699 | 众神的黄昏 | 1CD |
| 700 | 电脑刑事档案 | 3CD |
| 703 | 网中之鱼 | 1CD |
| 704 | 龙骑士 | 4CD |
| 705 | 亚里安 | 2CD |
| 706 | 时空传抄 | 6CD |
| 707 | 变色龙 | 3CD |
| 708A | 乱马 1/2 | 2CD |
| 708B | 新乱马 OVA | 3CD |
| 708C | 乱马 1/2 热斗篇(第一部) | 6CD |
| 708D | (第二部) | 7CD |
| 708E | (第三部) | 7CD |
| 708F | (第四部) | 7CD |
| 708G | (第五部) | 7CD |
| 708H | (第六部) | 7CD |
| 708I | (第七部) | 7CD |
| 708J | (第八部) | 6CD |
| 711A | 天空艾斯加科尼(圣天空战记) | 13CD |
| 711B | 天空艾斯加科尼剧 | 2CD |
| 712 | 塞冷前线 | 1CD |
| 715 | 快刀乱麻 | 1CD |
| 717 | 幽幻怪社 | 2CD |
| 718 | 战国魔神 | 13CD |
| 719 | 圣露米学院 | 2CD |
| 720 | 天使禁猎区 | 3CD |
| 723 | 钓鱼武状元 | 9CD |
| 724 | 爆笑吸血鬼 | 3CD |
| 725 | 奥美帝 | 2CD |
| 713 | 刀魂 | 2CD |
| 728 | 魔神 B－G－O | 6CD |
| 729 | 星际争霸战 | 6CD |
| 730 | 松本零士(宇宙战舰) | 6CD |
| 731 | 女神候补生 | 9CD |
| 732A | 钢铁天使 | 9CD |
| 732B | 钢铁天使(剧) | 2CD |
| 732C | 钢铁天使久留美式 | 4CD |
| 732D | 钢铁天使零 | 1CD |
| 735 | 安琪莉可 | 1CD |
| 736 | 伊甸少年 | 13CD |
| 739 | 魔法使 | 3CD |
| 738 | 默士录 | 1CD |
| 740 | 钢铁神兵 | 7CD |
| 741 | 飞天红猪侠 | 2CD |
| 742 | 神风怪盗 | 4CD |
| 743 | 鲁邦暗杀指念 | 2CD |
| 744 | 黄金宝贝 | 3CD |
| 745 | 黄龙之耳 | 1CD |
| 746 | 兽战士女 | 9CD |
| 538 | 特搜机动队 | 3CD |
| 539 | 冒险少女拉汀亚 TV | 13CD |
| 540A | GS 美神剧 | 1CD |
| 540B | GS 美神 TV 版 | 15CD |
| 547 | 真三一万能侠 | 7CD |
| 548A | 魔术师奥梵第一部 | 9CD |
| 548B | 魔术师第二部 | 12CD |
| 549 | 力古师托宇宙战记 | 6CD |
| 551 | VISTOR(访问者) | 3CD |
| 551 | EAT MAN(食人、铁男) | 6CD |
| 552A | 海贼王(电影版) | 1CD |
| 552B | 海贼王 | 9CD |
| 553 | 魔装机神 | 12CD |
| 556 | 光明战士－阿基拉 | 2CD |
| 557A | 重战机 | 2CD |
| 557B | 重战机 TV 版 | 18CD |
| 558A | 街霸 2 剧 | 2CD |
| 558B | 街霸 V 剧 | 2CD |
| 558C | 街霸(TV) | 14CD |
| 558D | 街霸 OVA | 4CD |
| 559A | 棒球英豪－大学物语 | 2CD |
| 559B | 最后冠军 | 3CD |
| 559C | 棒球英豪 TV | 50CD |
| 559D | 安达充 H2 外传 | 21CD |
| 559E | 安达充漫步青春路 | 5CD |
| 559F | 风之速(安达充) | 2CD |
| 562A | 福星小子圣水奇缘 | 2CD |
| 562B | 福星小子爱星之恋 | 2CD |
| 562C | 福星小子情侣乐天 | 2CD |
| 562D | 福星小子求你说声我爱你 | 2CD |
| 562E | 福星小子鬼姬传说 | 2CD |
| 563 | 绝爱 OVA 版 | 3CD |
| 565 | 东京巴比伦 | 1CD |
| 566 | 走向心灵 | 7CD |
| 567 | 快乐蒸气探团 | 1CD |
| 568 | 银河少女警察 | 6CD |
| 569 | 铃声 LAIN | 5CD |
| 572A | 地狱先生 神眉 | 1CD |
| 572B | 地狱先生恐怖新学期 | 1CD |
| 572C | 地狱先生(TV) | 16CD |
| 573A | 柯南－两大杀人事件 | 2CD |
| 573B | 柯南－引爆摩天楼 | 2CD |
| 573C | 柯南－黑暗组织女子 | 2CD |
| 573D | 柯南－14 番目 | 2CD |
| 573E | 柯南(TV) | 14CD |
| 573F | 柯南－世纪末魔术师 | 2CD |
| 573G | 柯南－青山岗昌短篇缉 | 1CD |
| 573H | 柯南－意味深长的音乐盒 | 2CD |
| 573I | 柯南 8 代 | 11CD |
| 573J | 柯南毛利小五郎 | 2CD |
| 573K | 柯南第十位乘客 | 2CD |
| 573L | 柯南超级杀人计划 | 2CD |
| 573M | 柯南－阿兰的初步推理 | 1CD |
| 573N | 柯南－黑天使的翅膀 | 2CD |
| 573O | 柯南－本万刑事之恋爱物语 | 2CD |
| 573P | 柯南－瞳孔中的暗杀者 | 2CD |
| 573Q | 柯南－太顺利的推理 | 1CD |
| 573R | 柯南－对怪盗基德(工藤一新) | 2CD |
| 573S | 柯南 2001 最新 TV 版 | 10CD |
| 573T | 柯南通向天国的倒计时 | 2CD |
| 573U | 柯南特别版－人鱼失踪记 | 1CD |
| 573V | 柯南暗黑组织之杀机 | 2CD |
| 573W | 柯南二十年后的杀机 | 2CD |
| 573X | 柯南月与星与太阳的故事 | 1CD |
| 573Y | 柯南流水亭流出的杀意 | 1CD |
| 573Z | 柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件 | 1CD |
| 573AA | 柯南少年侦探团消失事件 | 1CD |
| 573AB | 柯南名家连续惨死事件 | 1CD |
| 573AC | 柯南暗夜公爵 | 1CD |
| 573AD | 柯南幽灵船 | 1CD |
| 573AE | 柯南外交官杀人事件 | 1CD |
| 573AF | 柯南行动电话杀人事件 | 1CD |
| 573AG | 柯南体育俱乐部杀人事件 | 1CD |
| 573AH | 柯南插画画家杀人事件 | 1CD |
| 573AI | 柯南行动电话杀人事件 | 1CD |
| 573AJ | 柯南荷姆斯弗利克杀人事件 | 1CD |
| 573AK | 柯南滑雪别墅阴影事件 | 1CD |
| 573AL | 柯南雾天狗传说发生事件 | 1CD |
| 573AM | 柯南当红艺人杀人事件 | 1CD |
| 573AN | 柯南维纳斯之吻 | 1CD |
| 573AO | 柯南鸟取屋之怪解决篇 | 1CD |
| 573AP | 柯南暗黑中的死角 | 1CD |
| 573AQ | 柯南复活的死亡讯息 | 1CD |
| 573AR | 柯南宝刀争夺战 | 1CD |
| 573AS | 柯南性命交关的复活 | 4CD |
| 573AT | 柯南被杀了四次的男人 | 1CD |
| 573AU | 柯南没消失的证据 | 2CD |
| 573AV | 柯南性命交关的复活之约定的场所 | 1CD |
| 573AW | 柯南神秘乘客 | 2CD |
| 573AX | 柯南公寓坠楼事件 | 1CD |
| 575A | 星界之纹章 | 7CD |
| 575B | 星界之纹章(特别版) | 2CD |
| 575C | 星界之战旗 | 5CD |
| 575D | 星界之断章 | 1CD |
| 575E | 星界之战旗 II | 5CD |
| 575F | 星界之战旗特别版 | 1CD |
| 578 | 风之名仗 | 2CD |
| 580 | 勇者斗恶龙 | 10CD |
| 581 | 破邪大星 | 3CD |
| 582 | 南海奇皇 | 6CD |
| 583 | 麻木之部屋 | 2CD |
| 584A | 机动战舰 | 9CD |
| 584B | 机动战舰(剧) | 2CD |
| 586A | 心跳回忆(动画版) | 2CD |
| 586B | 心跳回忆(真人版) | 2CD |
| 588 | 火魅子传 | 6CD |
| 593A | GTO 动画版 | 25CD |
| 593B | GTO2000 特别版(真人版) | 2CD |
| 595 | 剑风传奇(烙印战士) | 13CD |
| 596A | 水晶国传说 | 2CD |
| 596B | 水晶国传说 OVA | 3CD |
| 599 | 学校幽灵 | 6CD |
| 603 | 烈火之炎 | 14CD |
| 604 | 青涩宝贝 | 12CD |
| 605 | 枪神 | 13CD |
| 587 | 影技 | 9CD |
| 605 | 伤追人 | 5CD |
| 610A | 魔法阵都市(TV) | 9CD |
| 610B | 魔界小分队 | 1CD |
| 614 | 课本没教的事 | 2CD |
| 615 | 恶魔战士 | 4CD |
| 616 | 飞越颠峰 | 3CD |
| 617A | 眼镜蛇(哥布拉) | 2CD |
| 617B | 哥布拉 TV | 11CD |
| 618 | 七都市物语 | 1CD |
| 619A | 逮捕令 OVA | 6CD |
| 619B | 新逮捕令 | 13CD |
| 620 | 阳光普照 | 1CD |
| 621 | 兽兵卫 | 2CD |
| 752 | 邻家女孩 | 6CD |
| 753 | 翼天使之声 | 6CD |
| 754 | 超兽传说 | 2CD |
| 755A | 高立的世界 | 13CD |
| 755B | 高立的世界 2 | 12CD |
| 756 | 黄金战士 | 6CD |
| 757 | D4 公主 | 4CD |
| 759A | 机械女神 | 26CD |
| 759B | 机械女神剧 | 2CD |
| 760 | 无休战将 | 6CD |
| 766 | 苍之流星 | 3CD |
| 768 | 幻魔大战 | 2CD |
| 772 | 极黑之翼 | 1CD |
| 773 | 反黑风暴 | 2CD |
| 774 | 伴龙少女 | 2CD |
| 775 | 美幸不可思议之国 | 1CD |
| 778 | 咒语鬼精灵 | 1CD |
| 780 | 雌威队 | 2CD |
| 781 | 八云立 | 2CD |
| 782 | 虚界之魔兽 | 5CD |
| 783 | 午限风情 | 9CD |
| 784 | EX DW 杀手 | 5CD |
| 788 | 漫游记 | 5CD |
| 786 | 亚历山大战记 | 7CD |
| 787 | 银装骑攻队 | 5CD |
| 788 | 天使宝贝蛋 | 9CD |
| 789 | 超人学园 | 2CD |
| 790 | 冷面魅影 | 5CD |
| 791 | 依煞 | 2CD |
| 793 | 人形草纸 | 9CD |
| 794 | 东邪西毒 | 4CD |
| 797 | 天国女神 | 1CD |
| 798 | 小女孩的玩具 | 16CD |
| 800 | 铠传 | 3CD |
| 661C | 新世纪 GPX－ZERO | 4CD |
| 661D | 新世纪 GPX－SAGA | 4CD |
| 661E | 高智能方程式最终挑战者 | 1CD |
| 803 | 快感指令 | 15CD |
| 806A | 游戏王 | 13CD |
| 806B | 游戏王剧 | 1CD |
| 810 | 变形金刚 | 19CD |
| 813 | 间之楔 | 2CD |
| 818 | 漫画英雄 | 2CD |
| 809 | 美少女刑事 | 2CD |
| 817 | 犬夜叉 | 28CD |
| 814 | 卡片召唤师 | 5CD |
| 816 | 中华一番 | 11CD |
| 819 | 掌上妖女 | 5CD |
| 821 | 人狼 | 2CD |
| 811 | 月影兰 | 7CD |
| 820 | 上界之子(婆沙罗) | 7CD |
| 824 | 令人战抖的格林童话 | 1CD |
| 826 | 电童 | 5CD |
| 823 | 学生妹 | 2CD |
| 827A | 蜡笔小新 | 2CD |
| 827B | 新蜡笔小新 | 2CD |
| 827C | 蜡笔小新特别版 | 1CD |
| 827D | 蜡笔小新秋季特别节目 | 1CD |
| 827E | 蜡笔小新跨越地球篇 | 1CD |
| 829 | 秘密电影－舞蹈天后 | 1CD |
| 830A | 数码宝贝 | 1CD |
| 830B | 数码宝贝操盘手 | 1CD |
| 830C | 数码宝贝代博落兽的逆袭 | 1CD |
| 830D | 数码宝贝之暗黑斗暴龙 | 2CD |
| 830E | 数码宝贝暴龙旋风 | 2CD |
| 109 | 魔法提琴手 | 9CD |
| 851A | 猎人 TV | 31CD |
| 851B | 猎人 OVA | 8CD |
| 836 | 人造人间 | 6CD |
| 834A | 叮猫(太阳王传说) | 2CD |
| 834B | 太阳王恐龙 | 2CD |
| 834C | 太阳王宇宙开拓史 | 2CD |
| 834D | 太阳王秋季特别节目 | 2CD |
| 834E | 太阳王翼之勇者 | 2CD |
| 834F | 太阳王新学期特别节目 | 2CD |
| 833 | 想见到你 | 1CD |
| 847 | 反斗小皇子 | 1CD |
| 837 | 织田信长(真人版) | 2CD |
| 839 | 超人古加 | 17CD |
| 838 | 伙头智多星 | 12CD |
| 846 | 终极战区 | 1CD |
| 840 | 求恋期 | 6CD |
| 842 | 此时此地的我 | 5CD |
| 843 | 机器猫 | 26CD |
| 848 | 魔法天使 | 18CD |
| 849 | 不文明泰山 | 11CD |
| 855 | 泪眼煞星 | 4CD |
| 859 | 我爱泡影 | 8CD |
| 852 | 捍卫者 | 8CD |
| 864A | 碱蛋超人 | 1CD |
| 864B | 碱蛋超人狄格外传 | 2CD |
| 864C | 蒙面超人空蛾(真人) | 2CD |
| 865 | 星际迷航 | 4CD |
| 862 | 机动天使 | 13CD |
| 867 | 原罪 | 1CD |
| 869 | 古墓丽影 | 2CD |
| 870 | 永恒传说 | 5CD |
| 871A | 刃牙 | 9CD |
| 871B | 刃牙 I+II | 4CD |
| 872 | 湘南爆走族 | 2CD |
| 873 | 小魔女朵瑞咪 | 1CD |
| 874 | 剑星传(星之海洋) | 13CD |
| 875 | 地球少女 | 1CD |
| 876 | 乘风少年 | 2CD |
| 877 | 黑街二人组 | 9CD |
| 878 | 辣妹当家 | 3CD |
| 879 | 爆转陀螺 | 2CD |
| 880 | 死亡的思考 | 5CD |
| 881 | 卡利奥斯托洛城 | 2CD |
| 882 | 魔法战士 | 6CD |
| 883 | 天才风水师－水铃 | 2CD |
| 884 | 手冢治虫特典 | 1CD |
| 885 | 欢心 | 1CD |
| 886 | 希望之蛋 | 1CD |
| 887 | 亚利安第九学园 | 1CD |
| 888 | 破邪巨星 | 3CD |
| 889 | 妹妹公主 | 8CD |
| 890 | 学园战记 | 3CD |
| 891 | 金太郎 | 4CD |
| 892 | 爱的寄托 | 2CD |
| 893 | 欲望 | 10CD |
| 894 | 魂狩 | 3CD |
| 896 | 恋爱季节 | 7CD |
| 897 | 集合之战 | 5CD |
| 898 | 魁男孰 | 6CD |
| 899 | X 电车昌险 | 1CD |
| 900 | 娱乐金鱼眼 | 1CD |
| 901 | 火圣旅团 999 | 1CD |
| 902 | 真盖特对新盖特机器人 | 4CD |
| 903 | 惑星的诱惑 | 3CD |
| 904 | 新白雪姬传说 | 7CD |
| 905 | X 予兆 | 1CD |
| 906 | 绿林寮 | 1CD |
| 907 | 精灵狩护者 II | 4CD |
| 908 | 超级偶像猫玲当 | 2CD |
| 909 | 梦圆 | 2CD |
| 910 | 血 | 2CD |
| 911 | 狂野的禁区 | 3CD |
| 912 | 太阳之船 | 4CD |
| 913 | 亚洲龙 | 2CD |
| 914 | FAKE | 1CD |
| 915 | 魔法少女猫 | 4CD |
| 916 | 幻影天使 | 13CD |
| 917 | 草莓蛋 | 3CD |
| 918 | 莎木电影版 | 2CD |
| 919 | 动感美少女 | 1CD |
| 920 | 无限的昌险 | 1CD |
| 921 | 再造人 009 | 3CD |
| 922 | 棋魂 | 18CD |
| 923 | 通灵童子 | 8CD |
| 924 | 学校怪谈 | 1CD |
| 925 | 哈雷小子 | 1CD |
| 926 | 银河昌险战记 | 1CD |
| 927 | 超都雷登 | 13CD |
| 928 | 毕其顿的恶魔 | 2CD |
| 929 | 幻象战士 | 7CD |
| 930 | 千与千寻 | 2CD |
| 931 | 飞鹰侠 | 3CD |
| 932 | 寄生前夜真人版 | 2CD |
| 933 | 超音鼠 | 1CD |
| 935 | 吸血鬼猎人 D | 2CD |
| 936 | 大都会 | 2CD |
| 937 | 美少女战士 R | 3CD |
| 941 | 超人高斯电影版 | 2CD |
| 942 | 电击作战 | 2CD |
| 943 | 死神之迷 | 4CD |
| 944 | 樱桃小丸子 | 2CD |
| 945 | 七濑神探 | 1CD |
| 946 | 电脑战队 | 2CD |
| 947 | 圣战士 | 17CD |
| 948 | 分身战士 | 3CD |
| 949 | 妖刀传 | 2CD |
| 950 | 高校女孩 | 1CD |
| 951 | 翼神传说 | 1CD |
| 952 | 铁拳 4 | 1CD |
| 953 | 猫眼神偷 | 2CD |
| 954 | 新吸血鬼 | 2CD |
| 955 | 弹珠超人 | 9CD |
| 956 | 幻魔大战 | 1CD |
| 957 | 机械人真幌 | 2CD |
| 958 | 明侦探福尔摩斯 | 9CD |
| 959 | 电脑美少女 | 4CD |

## 日本动画片 DVD(精包装,全彩面,每片 25 元.邮费 15 元,无论多少)

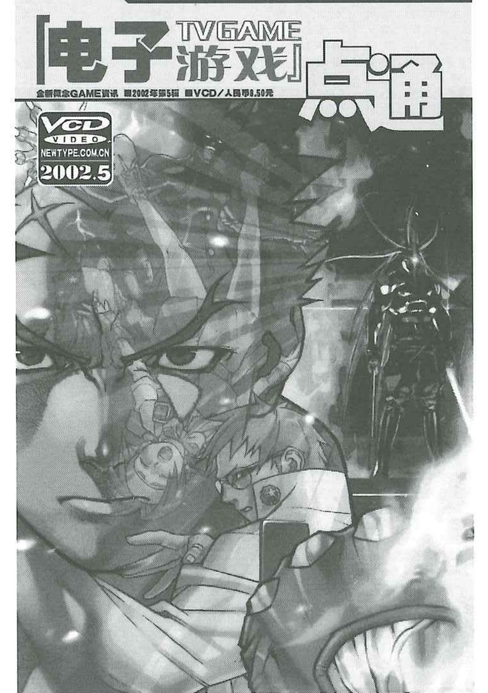
| 编号 | 片名 | 数量 |
|---|---|---|
| D001 | 罗德岛战记 I | 2CD |
| D002 | 罗德岛战记 II | 3CD |
| D003 | 天空艾斯嘉科尼 TV 版 | 3CD |
| D004 | 飞跃巅峰 | 1CD |
| D005 | 圣斗士星矢剧场版 | 1CD |
| D006 | 魔术师奥芬 I | 3CD |
| D007 | 魔术师奥芬 II | 3CD |
| D008 | 魔法骑士 TV 版 | 6CD |
| D009 | 女恶魔人 | 3CD |
| D010 | 新世纪福音战士 TV 版 | 3CD |
| D011 | 不可思议游戏－朱雀篇 | 3CD |
| D012 | 不可思议游戏－青龙篇 | 3CD |
| D013 | 女神候补生 | 2CD |
| D014 | 钢铁天使 | 3CD |
| D015 | 暗黑破坏神 | 1CD |
| D016 | 恶男杰特 | 3CD |
| D017 | 幽游白书 TV 版 | 11CD |
| D018 | 相聚一刻 | 10CD |
| D019 | 橙路 TV 版 | 5CD |
| D020 | 高达 Z | 6CD |
| D021 | 烈火之炎 | 6CD |
| D022 | 剑风传奇 | 3CD |
| D023 | 魔剑美神 PARTI | 3CD |
| D024 | 魔健美神 NEXT | 3CD |
| D025 | 魔健美神 TRY | 3CD |
| D026 | 纯情房东俏房客 | 3CD |
| D027 | 头文字 D 系列 | 3CD |
| D028 | 魔装机神 | 3CD |
| D029 | A 高达 | 5CD |
| D030 | 保卫者 | 1CD |
| D031 | 高智能方程式系列 | 4CD |
| D032 | 魔神 B_G_O | 2CD |
| D033 | 高达 0079TV 版 | 5CD |
| D034 | 高达 W－TV 版 | 5CD |
| D035 | 超时空要塞 TV 版 | 5CD |
| D036 | 最游记 TV 版(卷一) | 3CD |
| D037 | 最游记 TV 版(卷二) | 3CD |
| D038 | 妖精战士 | 3CD |
| D039 | 3X3 只眼 | 2CD |
| D040 | 捍卫者 | 3CD |
| D041 | 库洛魔法使 TV 版 | 8CD |
| D042 | 圣斗士星矢黄金十二宫 | 8CD |
| D043 | 圣斗士星矢北欧篇 | 3CD |
| D044 | 宫崎峻系列 16 | 6CD |
| D045 | 犬夜叉(卷一) | 3CD |
| D046 | 犬夜叉(卷二) | 3CD |
| D047 | 高达 G－TV 版 | 5CD |
| D048 | 梦幻娇子 | 3CD |
| D049 | 浪客剑心 TV 版(卷一) | 4CD |
| D050 | 浪客剑心 TV 版(卷二) | 4CD |
| D051 | 冒险少女娜汀亚 TV 版 | 5CD |
| D052 | 封神演义 | 3CD |
| D053 | 机动战舰 TV 版 | 3CD |
| D054 | 银装骑攻队 | 3CD |
| D055 | 亚基拉特别版 | 2CD |
| D056 | 宇宙骑士 II | 1CD |
| D057 | 刃牙 | 3CD |
| D058 | 永恒传说 | 2CD |
| D059 | 宇宙骑士 | 3CD |
| D060 | 亚基拉 | 1CD |
| D061 | 激情的恋爱 | 3CD |
| D062 | 星界之纹章 | 3CD |
| D064 | 08MS 小队 | 3CD |
| D065 | 机动战舰 OVA | 1CD |
| D066 | 库洛魔法使(电) | 1CD |
| D068 | 逮捕令 | 2CD |
| D069 | 超时空要塞 | 1CD |
| D071 | 午夜之眼 | 1CD |
| D072 | 足球小将欧洲篇 | 3CD |
| D073 | 足球小将剧 | 3CD |
| D074 | 他和她的故事 | 4CD |
| D075 | 金田一杀戮之深海 | 1CD |
| D076 | 星界之战旗 | 3CD |
| D077 | 浪客剑心追忆篇 | 2CD |
| D079 | 老人与 Z | 1CD |
| D080 | 高达 0083TV | 3CD |
| D081 | 变形金刚电影版 | 1CD |
| D084 | 男儿当入樽(卷一) | 4CD |
| D085 | 男儿当入樽(卷二) | 3CD |
| D086 | 高达 0079 剧场版 | 3CD |
| D087 | 铃音 | 4CD |
| D088 | 游戏王剧场版 | 1CD |
| D090 | 超时空要塞 PLUS | 2CD |
| D091 | 超时空要塞 II | 2CD |
| D092 | 不可思议游戏 | 2CD |
| D097 | 安达充大学篇 | 1CD |
| D098 | 超神姬 | 1CD |
| D099 | 口袋怪物爆诞 | 1CD |
| D100 | 口袋怪物逆袭 | 1CD |
| D101 | 樱通信 | 3CD |
| D103 | 电影少女 | 2CD |
| D104 | DNA2 | 3CD |
| D105 | JOJO 昌险 | 2CD |
| D106 | 圣斗士海皇篇 | 3CD |
| D110 | 猎人 TV 版(卷一) | 3CD |
| D111 | 海贼王(卷一) | 3CD |
| D113 | 机动战警剧场版 | 2CD |
| D114 | 我的爱神 OVA | 2CD |
| D115 | 圣传 | 1CD |
| D116 | 金田一 OVA 版 | 1CD |
| D117 | 浪客剑心镇魂歌 | 1CD |
| D118 | 纯情房东俏房客总集篇 | 2CD |
| D119 | 机动警察 OVA | 2CD |
| D120 | 机动天使 | 3CD |
| D122 | 高达 F91 | 1CD |
| D124 | 黑街二人组 | 3CD |
| D125 | 吸血鬼猎人 D | 1CD |
| D126 | 幽游白书剧场大全集. | 3CD |
| D127 | 柯南工藤新一 | 1CD |
| D128 | 柯南深如黑暗组智 | 1CD |
| D129 | 柯南二十年后的杀机 | 1CD |
| D130 | 海贼王发条岛冒险 | 1CD |
| D131 | 银英传剧场版 | 2CD |
| D132 | 北斗神拳 | 1CD |
| D133 | 黄金战士 TV 版 | 3CD |
| D134 | 飞鹰侠 | 1CD |
| D135 | 大有克洋大都会 | 1CD |
| D136 | 美少女战士 | 3CD |
| D137 | 强制装甲 II | 2CD |
| D138 | 柯南任鱼失踪记 | 1CD |
| D139 | 通灵一 | 1CD |
| D140 | 游戏王特别版 | 1CD |
| D141 | 高达 X－TV 版 | 5CD |
| D142 | 太空战士 CG 大全集 | 2CD |
| D143 | 新世纪 GPX 赛车－TV 版 | 5CD |
| D144 | GTO 麻辣教师 | 5CD |
| D145 | 人鱼之伤 | 2CD |
| D146 | 高达 0083 电影版 | 1CD |
| D147 | 日本动画歌集 MTVI－V | 5CD |
| D148 | W 高达 TV 版 | 10CD |
| D149 | X 高达 TV 版 | 7CD |
| D150 | V 高达 TV 版 | 8CD |
| D151 | 0079 高达 TV 版 | 8CD |
| D152 | 超时空要塞 TV 版 | 7CD |
| D153 | ZZ 高达 TV 版 | 8CD |
| D154 | 猎人 TV 版(卷二) | 3CD |
| D155 | 通灵王 | 1CD |
| D156 | X 战记 TV 版 | 1CD |
| D157 | 柯南通向天国倒记时 | 1CD |
| D158 | 恶男杰特居场版－天国之门 | 1CD |
| D159 | 手护月天 OVA 版 | 1CD |
| D160 | 泡泡糖危机 TV 版 | 3CD |
| D161 | 伤追之人 | 3CD |
| D162 | 东映 TV 版主题歌 | 3CD |
| D163 | 东映 TV 大全集 | 3CD |
| D164 | 海贼王(卷二) | 3CD |
| D165 | 猎人(卷三) | 3CD |

## 日本卡通电玩音乐 CD 大集合(全新版．倾情大奉献,8 元 /张邮购．请注明编号)

22 幽游白书最强演唱精选集
23 八云立原声集
27 白鲸传说
31 天地无用剧场版原声带
34 梦幻游戏歌曲总回忆录
36 闪电霹雳车性－SAGA 最强精选集
43 少女革命发生学原声带
45 超时空要塞 15 周年特别单曲组合
48 超时空要塞－银河系网络榜音乐精选
54 神剑闯江湖－维新志士镇魂歌
55 剑风传奇原声带
56 烈火之炎－原声集 VOL. 1
61 机动战士高达 08MS 小队交响组曲
62 学园侦探团演唱精选集
63 新世纪福单战士－VOX 特别精选集
64－65 新世纪福单战士交响乐 DISC 1. 2(2CD)
66 魔法骑士 OVA 版原声集
67 魔法骑士演唱会精选集
74 超时空要塞．爆火 15 周纪念专辑
75 名侦探柯南超级精选集
76 支配黄昏原声集歌曲集
78 梦幻游戏主题歌曲总集
79 魔神英雄传,主题歌曲总集
80 创龙传主题歌曲总集
81 神剑闯江湖明治剑客浪漫谭
82 成能文化猫娘－精选歌曲集
83 逮捕令－超级歌曲精选 VOL. 1
84 逮捕令－超级歌曲精选 VOL. 2
88 少女革命体内时计都市
90 碧奇魂 谣
91 烈火之炎－原声集 VOL. 2
95 魔法公主交响组曲/久石让
96 神剑闯江湖歌曲集 2
92－93 机械女神吟咏全集(2CD)
97 少女革命－天使创造
98 库洛魔法使原声集
100 碧奇魂音乐篇 VOL. 1
101 安琪可女王之路角色单曲精选全集 1
102 安琪可女王之路角色单曲精选全集 2
103 罗德岛战记－英雄骑士传 1
104 中华一番原声集
106 金田－少年事件薄角色歌曲完全精选集
107 秋叶原电脑组歌唱集
114 桑岛法子
116 秀逗魔法道士 TRY1
117 秀逗魔法道士 TRY2
118 流星花园
122 罗德岛战记－英雄骑士传 VOL. 1
127 罗德岛战记－英雄骑士传 VOL. 2
128－129 青涩之恋 BCM 金曲集(完全版)(2CD)
131 秀逗魔道士 NEXT/SOUND BIBLE3
132 牛仔巴比(COWBOY BEBUP)
133 牛仔巴比(COWBOY BEBUP)原声集 2
134 机动战士高达 4
135 机动新世纪(高达)X SIDE. 1
138 库洛魔法使原声集 2
140 米仓千寻 Laittee Vaice5 年回顾精选集
141 七龙珠 GT 最新演唱集 LIVE!
142－143 青涩之恋歌曲集(2CD)
145 金田一少年的事件 LOVE SONGS
146 邻家女孩
147 机动新世纪 X SIDE. 2
148 机动新世纪 SIDE03
151 库洛魔法使角色歌曲集
156 机动战士高达－逆袭
164 机动战士高达 0080 之战争
165 新机战动战士千住明交响组曲第二番
167 玩偶游戏原声集
169 乱马 1/2 精选集电视版主题歌
170 幽游白书主题歌精选集
171 幽游白书歌唱精选集
172 高达－机动武斗传 3
173 机动战士/高达 F91 原声集
174 新机动战士 F91 交响诗
175 玩偶游戏 2(原声集声集
176 守护女神月天原声集
177 神剑闯江湖追忆篇
180 超时空要塞 ULTRA FIRE!
181 PSYCHE 高达逆袭之夙
182 福星小子电视版主题歌精选集
184 失落的宇宙原声集 VOL01
185 天使禁猎区
188 玲音 LAIN 原声集 2
189－190 新无责任舰长主题歌全集(2CD)
191 COWBOY BETOP(牛仔巴比)原声集
192 相聚一刻主题歌精选集
196 铃声 LAIN 原声集 2
198 失落的宇宙原声集 2
199 失落的宇宙原声集 3
200 少女革命 UTENA
201 机动战士 V 高达 SCORE
202 机动战士 V 高达 SCORE2
203 机动战士 V 高达 SCORE3
204－205 机动战士 Z 高达(2CD)
206 机动战士 Z 高达 BGM 音乐集 VOL. 1
207 机动战士 Z 高达 BGM 音乐集 VOL. 2
208 机动战士 Z 高达 BGM 音乐集 VOL. 3
210 新机动战记高达 W OPERATION1
211 新机动战记高达 W OPERATION2
212 新机动战记高达 W OPERATION3
213 新机动战市高达 W OPERATION4
214 新机动战记高达 W OPERATION 2
215 机动战士高达 Z BGM 音乐集 VOL. 1
216 机动战士高达 Z BGM 音乐集 VOL. 2
217－218 机动战士高达 Z SPECIAL(2CD)
231 机动战士高达精选集
233 机动战士高达 0083 VOL. 1
234 STARDUST MEMORY VOL. 2
235－236 机动战士高达 0083 原声全集(2CD)
237－238 高达 20 周年交响音乐会(2CD)
239 伊甸少年原声集 VOL. 1
240－241 秀逗魔道士歌唱精选集(2CD)
243 COWBOY BETOP(牛仔巴比)混音集
244 库洛魔法使原声集 3
248 机动战士高达－单曲史上超级精选 3
249 机动战士高达－单曲史上超级精选 2
251 彼男彼女的事情 ACT 1. 0
252 彼男彼女的事情 ACT 2. 0
253 TO HEART
259 秀逗魔道士 SPECIAL
260 机动战士高达－单曲史上超级精选
262 少女革命剧场版原声集
264 尼罗河女儿－王家的纹章/PART. 1
265 彼男彼女的事情 ACT 3. 0
266 秀逗魔道士 THE MOTION PLCTURE
268 尼罗河女儿－王家的纹章/PART. 2
270 库洛魔法使剧场版原声集
274 机动战舰．琉璃(南央美)电子妖精
276 银河战国群雄传 VOL. 1
277 银河战国群雄传 VOL. 2
278 金田一少年杀戮甘碧岛
280 科学小飞侠电视版原声集
281 下级生 282 妖精战士原声集
284 星方武侠 VOL. 1
285 星方武侠 VOL. 2
286 幽灵公主,宫崎峻电影原声集
287 守护女神月天 VOL. 1＋2
289 神奇宝贝剧场版原声集
290 秋叶原电脑组 VOCAL 歌唱集
291 圣天空战记原声集 VOL. 1
292 枪神 THE FIRST DONUTS 原声集
293 侍魂 2－阿斯拉斩魔传 OVA 原声集
294 南海奇皇－南海歌谣
295 枪神 THE 2ND DONUT 原声集 2
296 星际牛仔 VITAMINLESS(牛仔巴比)
299 盖特杨器人大决战原声集
300 水色时代
301 圣天空战记原声集 VOL. 2
302 魔装机神精选集 1
304 超级英雄传说
308 超时空要塞 7 林明美歌曲集(樱井智演唱)
309 小红帽恰恰原声集 3
310 小红帽恰恰原声集 2
311 小红帽恰恰原声集 4
313 莱莱子解体诊书歌唱集
314 万有引力 X 原声版
319 女神事务所－小女神大演唱会
320 数码宝贝歌曲与音乐集 1
322 万有引力 2 原声版
323 千面女郎原声集
324 超魔神英雄传说音乐篇 2
326 库洛魔法使友枝小学合唱部耶圣诞节演奏会
327－328 机械女神精选集(2CD)
329 暗之末裔原声集
332 封神演义
333 人形草纸－左近原声集
334 倒凶十将传原声集
335 星界之纹章原声集
336 久石让精选集
338 魔术师欧菲 REVENGE 原声集
340 猎人 X 猎人原声集 VOL. 1
344 橘子酱男孩歌唱精选集
345 妖精狩猎者 1&2 超级精选歌唱集
347 纯情房东俏房客歌唱原声集
359 六翼天使的呼唤主题歌精选集
360 银河英雄传说－星之大海
361 勇者王 FINAL 原声集
363 秋叶原电脑组歌唱集 2
364 银河英雄传说外传－黄金之翼
368 玲音 LAIN
369 猎人 X 猎人原声集 2
372 快感指令原声集
373 白色十字架 TV 版原声集
377－378 时空幻境 2 原声集
379 海贼王 ONE PIECE 歌唱原声集
382 小甜甜－歌唱精选集
383 白色十字架主题歌精选集
384 库洛魔法使原声集 4
386 白色十字架 OVA 原声集
387 万有引力广播局 VOL. 1
388 人形草纸－左近原声集
389 女神候补生原声集
391 城市猎人 Dramatic master
392 名侦探柯南－瞳孔中的暗杀者
394 魔术师欧菲 REVENGE PART2 原声集
397 X 战记角色档案原声集
400 快打旋风卡通版原声集
401 卡通主题舞曲 NON－STOP 混音
404 WISH 歌唱原声集
407 咸蛋超人 VS 假面骑士
410 世纪未＊Dazling 歌唱集
411 头文字 D SONP FILES 1
412 美少女战士超级精选集
413 小魔女 DOREMI 原声集
414 龙族传说歌唱精选集
415 星界之战旗原声集
418 麻辣教师卡通版原声集 2
419 神奇宝贝－结晶塔之帝王原声集
421 安琪莉可－女王之路 VOL. 1
422 安琪莉可－女王之路 VOL. 1
424 东京天使保镖－广播之夜
426 封神演义
427 海贼王 ONE PIECE 歌唱精选集
429 数宝贝歌唱精选集
433 库洛魔法使 剧场征原声集
434 守护女神月天－歌唱精选集 VOL. 1
437 库洛魔法使单曲超特全集
442 人狼 JIN－ROU 原声集
443 ELF 动画歌唱精选集
444 梦幻天女 CELESTIAL 原声集
449 天使禁猎区 OVA 原声集
451 游戏王－决斗 1
455 闪电霹雳车 SIN 原声集 2
456 最游记．幻想魔传原声集
458 梦幻天女原声集 2
462 相聚一刻 FOREVER REMEX
463－464 纯情房东俏房客－原声集(2CD)
465 地球守护者歌唱集
466 宇宙战舰 NADESICO 麻宫骑亚
467 樱花大战 TV 版 BGM 蒸气蓄音馆
468 最游记．幻想魔传 IMAGE ALBUM VOL. 1
469 樱大战 TV 系列歌曲集
479 数码宝贝 02 角色歌唱精选集
483 PINK PINE2PPLE MEGAHITS
484 库洛魔法使歌唱精选集 2
485－486 纯情房东俏房客歌唱全集(2CD)
491 PARAPARA 舞曲精选集 2
493 梦幻天女原声集 3
497 久石让 WORKS. I
499 万有引力歌唱音乐集
502 数码宝贝 02 角色歌唱精选集 2
505 绯色的月原声集
506 蜡笔小新超精选单曲集
507 无敌王觉醒篇原声集
510 头文字 D 剧场版原声集
513 纯情房东俏房客－圣诞精选
520 守护女神月天－歌唱精选集
523 头文字 D 原声集声集
526 极速战警原声集 VOL. 1
528 头文字 THP MOVIE 原声集
532 最游记．幻想魔传 LMAGE ALBUM NOL. 2
540 最游记．幻想魔传原声集 VOL. 2
541 太夜叉音乐篇
808 少女革命－绝对进化革命前夜
B006 恶魔城 X(月下夜想曲)
B002 纯爱手札－藤崎诗织．钢琴精选
B008 纯爱手札－钢琴精选 2
B020 机器人大战 F 完结篇黄金歌唱精选集
B025 机器人大战 F 歌曲精选 2
B028 银河之星歌曲集 1
B029 银河之星歌曲集 2 大地之记忆
B041 同窗会歌曲集
B048 青涩之恋
B052 梦幻模拟战 V 原声集
B065 恶魔城－月下夜想曲
B066 快打旋风 2(歌曲精先集)
B083 玉兰物语
B099 库洛魔法使全集歌唱(4CD)
B100 头文字 D(特别歌集 3)
B101 头文字 D(插曲精选)2CD
B102 头文字 D(I)
B103 头文字 D(2)3CD
B104 机械人大战阿尔法 2－大地之章
B131 莎木
B132 藤崎诗织风之扉
B135 机械人大战阿尔法－天空之章原声集 1
B145 宇宙巡航舰 IV 复活原声集
B146 火魅子传"恋"解
B148 饿狼传说
B171 影牢－刻命馆真章原声集
B174～176 皇家骑士团 64(3CD)
B180 NEO GEO 角色歌唱集
B182－183 99 格斗大王原声集
B191－192 雷霆任务 3 原声集
B194 超时空要塞 VF－X 原声集
B196 吉他高手原声集 2
B197 狂野历险 1 代
B200 剑魂原声集
B201 太空战士 I&II 原声全集
B202 太空战士 III 悠久之风传说
B203 太空战士交响组曲
B207 太空战士 VI GRAND FINALE
B208 太空战士祈祷
B212 太空战士 III 原声集
B213 太空战士 IV 原声集
B219－222 太空战士七原声集(4CD)
B223 太空战士 VII Reunion Tracks
B224－225 圣火降魔录(2CD)
B228 节奏 DJMX2
B233－234 热爆劲舞(2CD)
B239 北方恋曲圣诞节专集
B240 藤崎诗织
B243 超时空之轮一代原声集
B244－245 寄生都市 2(异魔 2)原声集(2CD)
B250 光明战士原声集
B254 纯爱手杨特别精选歌唱集
B260 勇者斗恶龙钢琴专集
B266 太空战士 8 代－钢琴精选
B267 龙魂骑士救世传说原声集
B269 魔剑 X 原声集
B277 节奏 DJ 卡通混音集
B278 烙印勇士原声集
B282－283 女神战记原声集
B288 女神战记混音集
B289 决战原声集
B290 节奏 DJ 巴哈作品混音集
B291 节奏 DJ 贝多芬作品混音集
B297 键盘高手原声集
B304 想见你歌唱集
B313 节奏 DJ 卡通电影名曲混音集
B315－316 DJ 演奏台 5 代原声集
B317 生死格斗 2 原声集
B318 动感音乐卡通歌曲大全集
B320 铁拳 TAG PSII 原声集
B322 GT 实感赛车 2 混音集
B327 永恒之门原声集
B328－329 热爆劲舞 DDR2000 原声集(2CD)
B330 节奏 DJ 石/森太郎作品集
B333 格斗天王精迁混声音集
B335 妖精战士钢琴专集
B336 节奏 DJ 幕札特作品混音集
B337－338 女神异闻录 2 罚(2CD)
B339 樱花大战－新歌
B340 龙之子英雄大决战原声集
B346 森巴热舞
B348－351 太空战士九原声集(4CD)
B355 CAPCOM VS SNK 2000
B356－357 幻想水浒外传(2CD)
B358 格斗天王 2000 混声集
B378－379 热爆劲舞 DDR 迪士尼名曲混音集(2CD)
B397 梦幻之星(网络版游戏)原声集
B399 樱花大战新歌谣全集 2

**人系声优系列:**
V008 国府田子
V009－011 岩男润子东京演唱会实况录音(3CD)
V012 笠原弘子
V015 井上喜久子
V023 米仓千寻
V036－037 久川绫 1998(2CD)
V041－043 笠原弘子 COLLECTION2(3CD)
V047 新居昭奶
V048－050 奥井雅美 V－STT(3CD)
V051 折笠爱
V059－060 国府田子 MY BEST FRIEND(2CD)
V062 井上喜久子(二)
V063 久川绫/约束
V081 国府田子 MLARIKW MY BEST FRIEND2
V083 祈笠爱
V089 饭岛真理 GOLD BEST TAKES
V095 笠原弘子 NBO DECADENCE
V098 关智一 NAKED MTND
V101－103 久川绫(3CD)
V106 横山智佐 BEST SELECTION
V108 樱井智
V109 桑岛法子 BEST CELECTION
V110 新居昭奶
V113 丹下楼 SUMMER BEST－MARINE
V114 桑岛法子 BEST CELECTION2
V121 新居照奶．惰之未来
V122－123 惟名林檎虐待(2CD)
V131 坂本真绫
V133 奥井雅美 LI－BOOK 2000
V139 丹下楼 WINTER BEST SPUR
V140 米仓千寻 LTTLE UAICE5 年加顾精选集
V336 久石让精选集
S45 青涩之恋校园歌集

**人气卡电精选:**
K20 99 歌曲精选 10
K21 99 歌曲精选 11
K22 99 最新歌曲精选 12
K23 99 最新歌曲精选 13
K24 99 最新歌曲精选 14
K32 2000 最新歌曲精选 8
K33 2000 最新歌曲精选 9
K34 2000 最新歌曲精选 10
K35 2000 最新歌曲精选 11
K36 2000 最新歌曲精选 12
K37 2000 最新歌曲精选 13
K38 2000 最新歌曲精选 14
K39 2000 最新歌曲精选 15
K40 2000 最新歌曲精选 16
K41 2000 最新歌曲精选 41
K44 2001 最新歌曲精选 3




# 电子游戏一点通 5

全国热销中，敬请关注

电子游戏与电脑游戏工作室出品

随盘附送超值别册，定价 8.5 元

100% TOP TV GAME INFO FOR FANS
电子游戏 TVGAME 点通
VCD 2001.1
外道 GAMERS
鬼武者 续作速报
CAPCOM格斗游戏
罪恶克星 X 日美大对决
燃烧吧!私立学园 连续技特辑
燃烧战车独家影像特典
METAL GEAR SOLID 2










应广大读者要求，编辑部现有少量存货可供邮购，数量有限，售完即止。
邮购地址：济南市纬九路邮政投递分局 008028 信箱(收)邮编：250021

# 天津海虹游戏

本店备有大量优质 PS2 DVD 游戏碟 100 余种，简装 15 元，精装 18 元，台湾版仿原装珍藏碟 35 元，免费索取目录，邮购时候请注明 2 个备选节目。

## DC 软件 6 元/张，优质碟，付说明书．优质黑碟 15 元/张．每张碟均经测试，全部现货，无需备选．

001 莎木日文版(不死机)3CD
002 莎木美版(未删节)4CD
003 格兰蒂亚 2 美版 3CD
004 黄金国之门
005 黄金国之门 2
006 世嘉 GT
007 世嘉 GT plus
008 世嘉拉力 2
009 樱花大战方块 2
010 漫画英雄 VS CAPCOM2
011 海豚 DC 版
012 Canon Spike(双人射击)
013 阻击手 Silent Scope
014 恶魔战士合集(对战)
015 黑色细胞 Black Matrix 2CD
016 生化维罗尼卡(美)2CD
017 灵魂战士 soul Reaver
018 Sonic 大冒险
019 疯狂越野摩托车 2000
020 Sonic 外传
021 罗德岛战记
022 美少女雀士
023 世界高尔夫大赛
024 Hello kitty
025 死亡之屋 2(双人射击)
026 快打刑事 2(双人过关)
027 隐藏与危机
028 卡通赛车
029 生与死 2 美版
030 生与死 2 日版
031 VR 射手 2000(SEGA 足球)
032 盗墓者 4
033 盗墓者 5
034 疯狂出租车
035 死亡密令(双打枪版);
036 武装飞鸟 2(双人飞机)
037 出租英雄
038 玩具总动员 2
039 街霸 3(1+2)
040 街霸 3(3ND)
041 少年街霸 3
042 钻石博士方块(NAMCO)
043 世界棒球大赛
044 冰岛企鹅田径赛
045 火星任务(双打飞机)
046 信长野望将星录
047 法拉利 F355
048 SNK VS CAPCOM
049 梦幻模拟战千喜版
050 生化危机 2(2CD)
051 生化危机 3
052 皇牌轰炸机
053 星球大战赛车
054 星球大战过关(双人)
055 波斯王子阿拉伯之夜
056 格斗力量 2(过关)
057 三国 6
058 丧尸复仇(动作 AVG)
059 钻石泡泡龙
060 泡泡龙 4
061 雷曼 2(3D 过关)
062 南方公园
063 南方公园赛车
064 玲木电单车大赛
065 机动战舰
066 再生侠
067 桑巴舞砂槌
068 恐龙危机
069 育成赛马(SEGA 出品)
070 私立学院 2 完美版
071 樱花大战 2(3CD)
072 圣灵机
073 V 拉力赛车 2
074 首都高速 1 代
075 首都高速 2 完美版(可 SAVE)
076 杀戮夜魔 2
077 数码森林
078 兵人(双打过关)
079 英雄谭大作战(RPG)
080 电脑战机 2
081 SEGA 俄罗斯方块
082 NAMCO 博物馆
083 魔剑 X
084 真人快打
085 蓝刺
086 铁路大亨 2 代
087 苏生
088 超能力大战 2012
089 QUAKE
090 QUAKE3
091 特技自行车
092 宇宙第五频道
093 斗魂列传
094 商业间谍美版
095 银河之翼
096 刀魂 2
097 神机世界 1
098 神机世界 2
099 彩虹 6 号 2 代
100 剑风传奇
101 拳王 99
102 上海麻雀
103 对对和麻将
104 刑警 202(AVG)
105 台球
106 VR 战警 2
107 苍钢之骑兵
108 F1 世界 1
109 F1 世界 2
111 电车 GO2
112 悉尼奥运会
113 欧洲杯足球
114 滑板冲浪
115 极限运动(SEGA 出品)
116 三角龙骑士(RPG)
117 光明与黑暗
118 冰冬音乐世界
119 翡翠战士(HUDSAN, RPG)
120 NBA2001
121 十八轮大卡车
122 赌城押牌王
123 世嘉湖钓鱼
124 纯情房东侨房客
125 DDR2 代完美版
126 DDR 俱乐部 DC 版
127 七星魔法使徒(FALCOM, RPG)
128 金银岛大冒险
129 古堡屠龙
130 钢铁战记(CAPCOM, 机器人对战)
131 影子侠(AVG)
132 百兽王
133 VR 战士 3
134 草莓战士(RPG)
135 JULY 七月(AVG)
136 中华封神(ESP, 战略)
137 失落的皇国(战略)
138 人类最终决战(战略)
139 星际斗士 2
140 VR 网球
141 霸王战记(战略)
142 火箭小子
143 杀手卫星
144 卡通战士
146 欢乐跳舞
147 铁达魔龙(3D 射击)
148 特技滑板
149 滑板飞侠
150 胜利三旗赛车
151 亚特兰大奥运会
152 空中霸王
153 能量宝石 1
154 能量宝石 2
155 MSR 赛车(SEGA 极品)
156 全日本摔跤
157 JOJO 冒险
158 七之密馆(光荣 AVG)
159 太空怪虫(双打过关)
160 终极摔跤大赛
161 虫虫特工队(4 打)
162 魔域战斧(4 打)
163 街头图鸦(Jet Grind Radio)
164 顽皮小魔星
165 WWF 摔跤擂台大赛
166 罪恶之城 AVG
167 拳击大赛
168 恐怖战士
169 MDK2
170 玩具骑兵(SEGA, 射击)
171 坦克和体战
172 古代遣迹之谜(HUDSAN, RPG)
174 太阳保卫者
175 魔法小女巫
176 东尼滑板
177 撞车王
178 ECW 摔跤大赛
179 梦游美国 2001
180 梦幻之星 1
181 罪恶克星 X
182 月华剑士 2
183 VGA 引导碟 1.2 版
184 DC 超任模拟器 5CD
185 无限回忆(AVG)
186 DC 金手指
187 武装枪骑兵(双人射击)
188 狂野之吻(动作 AVG)
189 三番市赛车
190 迪斯尼 101 斑点狗(过关)
191 青之 6 号(AVG)
192 袋鼠历险记(过关)
195 机甲之翼 2(capcom 飞机, 4 打)
196 超级街霸 2x(16 人街霸)
197 格斗之蛇 2
198 sega 经典 12 合 1
199 大众高尔夫球 2
200 我是机器猫
201 商业间谍日版
202 水上摩托艇
203 亚历山大战记(即时战略)
204 MD 模拟器 1100 合一(2CD)
205 NGP 模拟器
206 滑板冲浪
207 快刀 2(生化式 AVG)
208 人玩鬼(动作 AVG)
209 小鸡快跑
210 黄金国之门 3
211 NBA2K(SEGA)
212 NBA2K1(SEGA)
213 基伦的野望(2CD)
214 三角洲特种部队
215 最终任务(动作 AVG)
216 二战神鹰(3D 飞机座舱)
217 橄榄球大赛
218 飞空之舞(3D 座舱飞机)
219 噗呦噗呦 4(方块, SEGA)
220 黑白棋
221 拳王 98 DC 版
222 街霸对拳王 PRO
223 欧洲俱乐部足球
224 樱花大战 1(2CD)
225 超时空要塞 m3
226 超发明 boy(RPG)
227 过山车大亨(游乐场经营)
228 西风诗狂想曲
229 CAPCOM 网球
230 SEGA 实景钓鱼
231 欧洲冠军杯足球
232 大神一朗奋斗记(2CD)
233 DC 任天堂模拟器(2CD)
234 春日翟雨
235 樱花大战 3 完美版(3CD)
236 维罗尼卡完全版(2CD)
237 DC 上网碟 2.0
238 恐龙战士
239 飞空之舞 i(联网版)
240 全日本摔跤 2
241 弹珠台
242 虚幻(主视角 3D 射击)
243 的士速递 2
244 高达 0079 完全版(2CD)
245 世嘉嘉嘉嘉
246 纯情房东俏房客 2
247 病血 illbleed(恐怖 AVG)
248 POP MUSIC3(2CD)
249 黄金国之门 4
250 蜘蛛侠(过关)
251 sports jam
252 VCD 播放盘
253 悠久幻想曲 3
254 VR 战警 3 代
255 MP3 播放器 4CD(送近千首歌)
256 疯狂的士 2
257 祈祷之丘
258 赏金猎人沙拉(AVG)
259 高达 ONLINE
260 街霸 VS 彩京(搞笑麻将)
261 死亡枪手(双人)
262 梦幻之星网络版 2
263 SONIC 大冒险 2
264 SEGA 海钓
265 永恒的阿卡迪亚(2CD)
266 街霸方块 2X
267 午夜凶玲(AVG)
268 井上凉子
269 欢迎来到咖啡屋 2
270 大战略 2001(战略)
271 大富翁(4 打, CAPCOM)
272 超级 RUNABOUT
273 GP 赛车
274 急速飞车
275 穿越时空之旅(卡片 RPG)
276 卡片游戏
277 实战老虎机必胜
278 新世纪 EVA E 计划
279 鬼屋魔影 4(4CD)
280 异型前线(射击)
281 雅达利经典合集
282 全日本摔跤 2
283 火焰圣母(2CD, SLG)
284 反恐怖战士(射击)
285 古大陆物语(SLG)
286 黄金国之门 6(RPG)
287 温泉 2(大富翁类型)
288 速度之魂(赛车)
289 秘密(AVG)
290 弹子机必胜
291 荣誉勋章 3(2CD)
292 机器人大战阿尔发
293 龙骑士合集(战略)
294 零式枪手 2(双打飞机)
295 莎木 2 完美版(4CD)
296 CAPCOM VS SNK2(格斗)
298 梦幻小骑兵(RPG)
299 饿狼传说(格斗)
301 黑之魂(RPG)
302 重金属(格斗射击)
303 黄金国之门 5
304 东京巴士案内(RAC)
305 侦探绅士
306 V8 赛车 2
307 爆裂无敌(过关)
308 SEGA 网球 2K2
309 NBA2K2
310 SEGA 棒球 2K2
311 ES(真人冒险)
312 漫画同人志(恋爱)
313 性感天使(恋爱)
314 SEGA 冠军足球 2K2
315 猎头者完全版(2CD)
316 炸弹人在线
318 莎木 2 美版(4CD)
319 火焰文章 776 中文版(2CD)
320 REZ 解禁(音乐射击)
321 樱花大战麻将
322 樱花大战纸牌
323 青色宝贝(2CD)
324 警察抓小偷
327 街机模拟器(3CD)
328 校园大富翁
329 911 爆炸事件
330 风来西林 2(动作 RPG)
331 SEGA 冠军足球 2K2 日版
332 莎木 2VCD(2CD)
333 美少女梦工厂 2/3 合集
334 炼金术士合集
335 病血中文版(恐怖 AVG)
336 黄金国之门 7(RPG)
337 玩具兵大战(动作 AVG)
338 鬼屋魔影 4(2CD 完美版)
339 飞空之舞 2(3D 座舱飞机)
340 樱花大战 4
341 双重影(AVG)
342 世嘉 24 小时赛车
343 DC 版打庇赛马 2
344 蜡笔小新(过关)
345 向北去(恋爱)
346 联邦 vs 自护(2CD)
347 太空 5 频道 2
348 玲木裕街机合集
349 梦之达人
350 超级壁球
351 心理游戏
352 五目连珠(连五子)
353 死亡地带(即时战略)
353 凌波丽育成计划

## PS 游戏 4 元．英文版精品碟 8 元，仿原版纯黑碟 15 元．本店备有大量 SS 绝版游戏，质量上乘，8 元/张．免费索取目录．

### RPG 类型

001 太空战士 4
002 太空战士 5
003 太空战士 6
004 太空战士 7(4CD)
005 太空战士 8(4CD)
006 太空战士 9(4CD)
007 太空战士 1－6 资料盘
008 宿命传说
009 幻想传说
010 永恒传说(3CD)
011 龙战士 3
012 龙战士 4
013 妖精战士 1
014 妖精战士 2
015 妖精战士 3(2CD)
016 妖精战士怪物篇(2CD)
017 阿兰多拉
018 阿兰多拉 2
019 暗黑破坏神(动画版)
020 寄生前夜(中文,2CD)
021 寄生前夜 2(2CD)
022 时空之旅
023 穿越时空(2CD)
024 幻想水浒传 1
025 幻想水浒传 2
026 幻想水浒外传
027 幻想水浒外传 2
028 女神异闻录－罪
029 女神异闻录－罚
030 灵魂黑客(3CD)
031 特鲁尼克冒险 2
032 武神传说 ARPG
033 Wild arms
034 wild arms2(2CD)
035 星海传说 2(2CD)
036 北欧战神(2CD)
037 勇者斗恶龙 7(2CD)
038 银河之星(2CD)
039 银河之星 2(3CD)
040 钓鱼太郎
041 圣剑传说
042 异度装甲(2CD)
043 陆行鸟不思议迷宫
044 陆行鸟不思议迷宫 2
045 玛丽工作室
046 艾丽工作室
047 沙嘉领域篇
048 沙嘉领域篇 2
049 黑之剑
050 跨越我的尸体
051 武藏传
052 秘宝传说(ARPG)
053 波波古罗依克
054 波波古罗依克 2
055 波波古罗依克 3(3CD)
056 龙骑士传说(4CD)
057 桃太郎传说
058 浪客剑心十勇士阴谋
059 玉茧物语
060 利加亚传说
061 梦幻骑士(2CD)
062 屠龙战记(2CD)
063 武士道列传
064 巫术合集
065 巫术
066 兵峰 RPG
067 神玲物语
068 凝望骑士 R
069 鬼神降临 ONI
070 伦敦精灵侦探团
071 真女神转生
072 射雕英雄传
073 神来
074 修道院之迷(4CD)
075 怪物农场
076 怪物农场 2
077 怪物农场卡片
078 人鱼传说
079 人鱼烙印
080 格兰蒂亚(2CD)
081 仙界大战封神演义
082 黑眼睛诺亚
083 玛鲁王国人形姬
084 玛鲁王国人形姬 2
085 超级英雄大作战
087 横滨竞速传说
088 纯白预言者
089 猎人

### SLG 类

090 三国志 2
091 三国志 3
092 三国志 4(中文)
093 三国志 5(中文)
094 三国志 6
095 三国志 7
096 三国霸王大陆
097 三国孔明传
098 少年兵团
099 毛利元就
100 天下统一
101 太阁立志传 2
102 太阁立志传 3
103 织田信长
104 武将风云录
105 战国群雄传
106 信长将星录
107 信长烈风传
108 维新之岚
109 忠臣藏
110 水浒传天命之誓
111 水浒天导 108 星
112 元朝秘史
113 封神演义
114 西游记
115 大航海时代 2
116 大航海外传
117 大航海时代 4
118 主题水族馆
119 主题医院
120 FEDA2 正义纹章
121 超魔神英雄传
122 机器人大战 CB
123 第四次机器人 S
124 新机器人大战
125 机器人大战 F
126 机器人大战完结篇
127 机器人阿尔法
128 机器人阿尔法外传
129 机器人大战大百科(2CD)
130 基伦野望(2CD)
131 基伦野望资料盘
132 SD 高达 G 世纪
133 SD 高达 G－ZERO(2CD)
134 SD 高达 G－F(4CD)
135 SD 高达 G－if
136 真机器人战线
137 新世代机器人战记
138 新时代机器人战记 2
139 圣战士传说
140 真三一万能侠
141 真魔装机神
142 圣灵机
143 前线任务 2
144 前线任务 3
145 前线任务抉择
146 重装机兵 2
147 牧场物语(男孩篇)
148 牧场物语(女孩篇)
149 我的暑假
152 纵横七海
153 纵横七海 2
154 七大文明
155 七大文明 2
156 鬼魂力量 2
157 鬼魂力量 3
158 纯情可怜骑士团
159 梦幻模拟战 1+2
160 梦幻模拟战 4+5(2CD)
161 梦幻模拟战外传
162 万达尔之心
163 万达尔之心 2
164 幻想大陆黄金版(2CD)
165 召唤兽之夜(2CD)
166 画谜 REBUS
167 提督决断 3
168 天空镇魂歌
169 SRPG 创造室
170 RPG 创造室(2CD)
171 3D 格斗创造室
172 便利店之王
173 银河公主传说
174 宇宙战舰大和号
175 宇宙战舰大和号 2(3CD)
176 秦始皇(中文版)
177 桃太郎电铁 5
178 银河英雄传说
179 银英传大富翁(2CD)
180 星界纹章
181 沙罗曼蛇战略版
182 太空战士战略版
183 皇家骑士团 2
184 魔剑美神
185 魔健美神 2
186 火魅子恋解(3CD)
187 卡片召唤师
188 红色警报加强版(2CD)
189 沙丘 2000
190 绝地风暴 2
191 上帝也疯狂 3
192 魔兽争霸 2
193 虎!虎!虎!
194 战斗国家改
195 新战斗国家
196 大战略
197 月球大战略
198 数码爆龙
199 LMA 足球经理 2002
200 J 联盟育成足球
201 战国梦幻
202 纹章传说

### AVG 类

203 生化危机(2CD)
204 生化危机 2(2CD)
205 生化危机 3
206 生化危机枪版
207 恐龙危机
208 恐龙危机 2
209 寂静岭
210 放浪冒险谭
211 合金装备加强版(3CD)
212 OVER BLOOD2(2CD)
213 古墓丽影
214 古墓丽影 2
215 古墓丽影 3
216 古墓丽影 4
217 古墓丽影 5
218 钟楼惊魂
219 钟楼惊魂 2
220 钟楼惊魂 3
221 彩虹战队
222 彩虹战队 2(2CD)
223 彩虹战队 3
224 美国大兵
225 美国大兵 2
226 天诛中文版
227 天诛 2
228 鬼屋魔影 4(2CD)
229 恐怖反应(4CD)
230 恐怖反应 2(4CD)
231 影牢 232 刻命馆真章
233 水痕之书(2CD)
234 金田一少年(2CD)
235 战栗之门(3CD)
236 神秘医院(2CD)
237 玛宫雅典那(3CD)
238 午夜列车(2CD)
239 阿空加瓜(2CD)
240 黑超特警
241 脱狱者(2CD)
242 迷失少年(3CD)
243 生存(真人 3CD)
244 极度深寒
245 回声之夜
246 毁灭公爵
247 快刀
249 007 明日帝国
250 007 黑日危机
251 星战前传
252 僵尸猎人
253 恶魔人
254 鬼眼城
255 三角洲特种部队
257 樱花传说(2CD)
259 少年侦探柯南
260 青之 6 号
261 铳梦
262 双界仪(3CD)

### 对战类

264 双截龙
265 高达格斗之王
266 高达格斗之王 2
267 卡普空合集 5
268 街霸合集(2CD)
269 拳王京
270 侍魂 1+2
271 斩红郎无双剑
272 天草降临
273 剑客异闻录
274 少年街霸 1
275 少年街霸 2
276 少年街霸 3
277 铁拳
278 铁拳 2
279 铁拳 3
280 格斗王 95
281 格斗王 96
282 格斗王 97
283 格斗王 98
284 格斗王 99
285 罪恶克星
286 漫画英雄 VS 卡普空
287 恶魔战士 3
288 WWF 真人摔跤
289 毫血寺一族 2
290 神佑擂台
291 口袋战士
292 三国无双
293 武士道之刃 2
294 饿狼传说 RBS
295 饿狼传说 3D 版
296 魂之利刃
297 兽化格斗 2
298 JOJO 冒险
299 3D 七龙珠
300 七龙珠真武斗传
301 伟大龙珠传说
302 真人快打合集
303 真人快打 4
304 超人学园钢帝王
305 斗神传 3
306 斗神传昂
307 月华剑士
308 私立学园 2
309 3D 街霸 2

### 动作过关类

311 吞食天地 2(双)
312 四人对战(双)
313 快速天使(双)
314 救火英雄(双)
315 格斗力量(双)
316 魔域战斧(双)
317 四大金刚(双)
318 卡普空合集 4(双)
319 星球大战(双)
320 名将(双)
321 热血亲子(双)
323 油轮格斗(双)
324 神剑幽灵(双)
325 破坏城市(双)
326 美国队长(双)
327 洛克人 1
328 洛克人 2
329 洛克人 3
330 洛克人 4
331 洛克人 5
332 洛克人 6
333 洛克人 8
334 洛克人 X3
335 洛克人 X4
336 洛克人 X5
337 洛克人 DASH
338 洛克人 DASH2
339 米老鼠 20 年纪念
340 风之古洛亚
341 小龙 SPYRO
342 小龙 SPYRO2
343 粘土战士
344 大盗伍佑卫门
345 我是东巴
346 我是东巴 2
347 阿比逃亡记(2CD)
348 暗黑之心(2CD)
349 恶魔城
350 恶魔城历代记
351 蚁哥正传
352 飞龙 1+2(2CD)
353 魔法草猛 2
354 百事可乐人
355 骷髅头大作战
356 骷髅头大作战 2
357 古惑狼 1+2+3
358 风云悟空忍传
359 成龙
360 捉猴记
361 侏罗纪公园
362 人猿泰山
363 女战士 XENA
364 魔域小战士
365 3D 吃豆
366 杀戮夜魔
367 杀戮夜魔 2
368 时空游侠
369 沉默爆破手
370 电童
371 卡普空合集 2

### 射击类

373 生化兵人(双)
374 越南战役(双)
375 越南战役 X(双)
376 双打三合一(双)
377 星河站队(双)
378 1945 一代(双)
379 1945 二代(双)
380 海底大战争(双)
381 紫炎龙(双)
382 精灵机导弹(双)
383 妖霸天下(双)
384 神枪特警 1+2(双)
385 沙罗曼蛇(双)
386 沙罗曼蛇外传(双)
387 实况沙罗曼蛇(双)
388 变形战机(双)
389 四国战机(双)
390 雷电 1+2(双)
391 雷电 DX(双)
392 雷电风暴(双)
393 雷电风暴 2(双)
394 苍穹红莲队(双)
395 怒首领峰(双)
396 彩京 5(双)
397 火枪英雄(双)
398 雷鸟 5
399 第一猎手
400 R－TYPE
401 超时空要塞 PLUS
402 超时空要塞 VF－X
403 超时空要塞 VF－X2
404 可曾记得爱(2CD)
405 皇牌空战 2
406 皇牌空战 3(2CD)
407 攻壳机动队
408 魂斗罗(双)
409 魂斗罗 2
410 Q 版坦克
411 坦克大战
412 火爆坦克
413 钢铁风云(坦克)
414 前线装甲(坦克)
415 攻击苏联
416 化解危机
417 化解危机 2
418 虎胆龙威 4
419 玛沙反击

### 其他类

424 心跳纪念品
425 心跳纪念品 2(5CD)
426 虹色青春
427 彩之爱歌(2CD)
428 旅立之诗(2CD)
429 心跳放课后
430 心跳方块
431 心跳方块 2
432 L 的季节
433 诞生 21
434 双面女郎(2CD)
435 拥抱季节(2CD)
436 森巴结它(2CD)
437 雪割之花(2CD)
438 凝望骑士
439 真爱物语 2(3CD)
441 逮捕令(2CD)
442 青色宝贝
443 米老鼠俄罗斯
444 未来俄罗斯
446 围棋
447 国际象棋
448 XI 中文版
449 街霸方块
450 IQ 智力方块
454 槌槌大作战 4
455 大家一起来找茬
457 筋肉番付 2
458 辣妹世界
459 美女赌城 2002
460 兔女郎 21 点
461 3D 弹子机
462 游戏王
463 游戏王 2
464 斯诺克台球
465 炸弹人合集
466 战斗泡泡龙
467 泡泡龙 99
468 泡泡龙 4
469 天仙娘娘
470 同级生麻将
471 上海
472 超级撞砖
473 DDR
474 DDR2
475 DDR3
476 DDR4
521 DDR5
522 DDR 俱乐部(2CD)
525 实况足球 3
526 实况足球 4
527 实况足球 5(中文)
528 甲 A 甲 B 联赛(中文)
529 足球自由人 2
477 FIFA2002
478 NBA 2002
479 篮球 1 对 1(井上雄彦)
480 山脊赛车 3
481 山脊赛车 4
482 GT 赛车
483 GT 赛车 2(2CD)
485 极品飞车宝时捷
486 暴力摩托
487 暴力摩托 2
488 魔鬼电单车 2
489 古惑狼赛车
490 陆行鸟赛车
491 电车 GO2
492 爆走卡车
493 爆走兄弟迷你四驱
494 爆钓日本列岛 2
495 悉尼奥运会
496 库尔尼科娃网球
497 保龄球冠军赛
498 COOL 滑雪 4
499 竞速赛艇(SCE)
501 美少女大富翁
502 银英传大富翁 2CD
504 大众高尔夫
506 3X3 只眼(3CD)
507 封魔传奇(SCE, RPG)
508 巫术古代公主(RPG)
509 装甲骑兵(战略)
510 SD 高达英雄传(SRPG)
511 高达一年战争(SRPG)
512 黑色细胞 2CD(SRPG)
513 升龙三国演义(战略)
514 空牙 2001(双)
516 蜘蛛侠 2(过关)
517 三角洲 2
518 心跳 2 外传放暑假 2CD
519 勇者斗恶龙 4
520 洛克人 X6
530 新 SD 机动武者大战
531 星神(SRPG)
532 主题公园(模拟)
533 足球小将
534 D 之食卓(3CD)
535 蛊惑狼 4
536 新世纪 GPX(2CD)
537 乒乓球大赛
538 雅利达经典 30 合一
539 美少女雀士 2
540 真人麻将
541 数码爆龙 2
543 心跳 2 外传学园祭 2CD
544 东京魔人学园绘卷 4CD
545 东京魔人学园外法贴 3CD
546 欧亚列车(真人 AVG)4CD
547 九龙风水传(AVG)4CD
548 蜡笔小新(过关)
549 疯狂家庭(搞笑)
550 玲木爆发
551 小飞侠(射击, 双)
552 实况足球 5 最终版
553 胜利 11 人 2002 世界版中文
554 CAPCOM VS SNK PRO
555 足球小将 2
556 勇者斗恶龙怪物篇
557 棋魂
558 美女赛车

# 重庆仙童电玩

**http://www.xtgame.net**

**详细目录请浏览本店网页或来信免费索取**

邮购商品需 10－15 天左右，逾期未收到请来电查询。本店所有商品邮费全免。本店绝不出售翻版机或更换光驱的主机。本店精修各种光碟机，废旧光头修复。邮购地址：**重庆市渝中区邹容路 33 号** 邮编：400010 电话：023－63741116 传真：023－63741116 收信(款)人：仙童电玩

八成新 PS 套机型号：5501、1001、5903 价格：400 元　九成新 PS ONE 套机 500 元　送双手柄、AV 线、电源

八成新 PS 套机型号：7501、9002、7002 价格：450 元　九成新 DC 机套机 600 元　保修三个月，免邮费

全新 PS ONE102(电源＋AV 线＋原装振动手柄)720 元/台

全新 PS ONE103(电源＋AV 线＋原装振动手柄)735 元/台

PSⅡ30000(电源＋AV 线＋PSⅡ原装振动手柄＋改机＋DVD 引导碟)2550 元/套

PSⅡ30006(AV 线＋PSⅡ原装振动手柄＋改机＋DVD 引导碟)2530 元/套

DC 欧版(电源线＋AV 线＋原装手柄)830 元/套　DC 美版(电源＋AV 线＋原装手柄)900 元/套

GBA：520 元/台

PS 全新原装光头 215 元/个，免邮费

**特别推荐：** 太十项链、戒指套装：30 元/套

**GBA 卡**

| 名称 | 价格 |
|---|---|
| 恶魔城白夜协奏曲 | 80 元 |
| 龙珠 Z | 80 元 |
| 魔法假日 | 70 元 |
| 恶魔城(中文) | 70 元 |
| 黄金太阳 | 70 元 |
| 皇家骑士团 | 70 元 |
| 坏玛莉 | 70 元 |
| 三国志 | 70 元 |
| 机战 A(中文) | 70 元 |
| 拳皇 | 70 元 |
| 街霸 | 70 元 |
| 烈火之焰 | 70 元 |
| 克鲁尼克大冒险 2 | 70 元 |
| 冬季滑雪 | 70 元 |
| 音速小子 | 70 元 |
| 哈利·波特 | 70 元 |
| 铁拳 | 70 元 |
| 雷龙 | 70 元 |
| 炸弹人Ⅱ | 70 元 |
| 超级玛利 | 50 元 |
| 超级玛利Ⅱ | 50 元 |
| 玛利赛车 | 50 元 |
| 快打旋风 | 50 元 |
| 风之少年 | 50 元 |
| 沙罗曼蛇 | 65 元 |
| 日本战机 | 65 元 |
| 成龙 | 65 元 |
| 龙战士Ⅱ | 70 元 |
| GTA 赛车 | 60 元 |
| 机动天使 | 70 元 |
| 实况足球 GBA | 80 元 |
| 洛克人终极版 | 80 元 |
| 网球王子 | 80 元 |
| GTⅡ | 80 元 |
| 头文字 D | 80 元 |
| 古惑狼 | 70 元 |
| 怪物公司 | 65 元 |
| 足球小将 | 70 元 |
| J 联盟足球Ⅱ | 70 元 |
| 火焰纹章 | 70 元 |
| 光明之魂 | 70 元 |

**GBA 配件**

| 名称 | 价格 |
|---|---|
| 充电器 | 25 元 |
| 保护镜面 | 10 元 |
| 双头对战线 | 25 元 |
| GBA 四光头对战线 | 30 元 |
| 白光灯 | 15 元 |
| 青光灯 | 20 元 |
| 伸缩灯 | 30 元 |
| 可调灯 | 30 元 |
| GBA 大卡盒 | 20 元 |
| 腰盒 | 15 元 |
| 带灯放大镜 | 25 元 |
| 透明指套 | 25 元 |
| 软指套 | 25 元 |
| 耳机 3 合 1 | 20 元 |
| 聪明卡(全套、64M) | 470 元 |
| GBA 卡盒(3 个/套) | 10 元 |
| GBA 包 | 15 元 |
| GBA 收音机 | 25 元 |
| GBA 配件 8 合 1 | 50 元 |

**PS、PSⅡ配件**

| 名称 | 价格 |
|---|---|
| PS 原装手柄 | 33 元 |
| PS 组装手柄 | 15 元 |
| PS 原装振动手柄 | 65 元 |
| PS ONE 原装振动手柄 | 75 元 |
| PS 组装记忆卡 | 10 元 |
| PS 透明记忆卡 | 20 元 |
| PS 2M 透明记忆卡 | 30 元 |
| PS 原装记忆卡 | 40 元 |
| 北通方向盘 | 150 元 |
| 北通飞行摇杆 | 130 元 |
| 格斗摇杆 | 100 元 |
| PS 震动吉它 | 150 元 |
| PS 退膛枪 | 150 元 |
| PS 制转 | 25 元 |
| PS 金手指 | 25 元 |
| PS 组装四分插 | 50 元 |
| PS 原装四分插 | 100 元 |
| PS ONE 专用金手指 | 60 元 |
| PS AV 线 | 15 元 |
| PS S 端子线 | 15 元 |
| PS 跳舞手柄 | 40 元 |
| PSⅡ原装记忆卡 | 170 元 |
| PSⅡ原装震动手柄 | 200 元 |
| PSⅡ竖支架 | 25 元 |
| PSⅡ专用电源 | 55 元 |
| PSⅡ特制大电源(200W) | 100 元 |
| PSⅡ VGA BOX | 310 元 |

**DC 配件**

| 名称 | 价格 |
|---|---|
| DC 原装手柄 | 95 元 |
| DC 原装记忆卡 | 110 元 |
| DC 原装震动包 | 120 元 |
| DC VGA BOX | 65 元 |
| DC 组装震动包 | 35 元 |
| DC 组装手柄 | 40 元 |
| DC 2M 记忆卡 | 40 元 |
| DC 4M 记忆卡 | 50 元 |
| DC 原装枪 | 250 元 |
| DC AV 线 | 15 元 |
| DC 专用电源 | 20 元 |

**PS 碟：** 4 元/张，PSⅡ、DC 仿原版纯黑碟 12 元/张，金碟 5 元/张，PSⅡDVD 碟 12 元/张。5 张起邮，免邮费。

**RPG 类**

勇者斗恶龙怪兽篇
最终幻想 4,5,6(3CD)
最终幻想 7(3CD)
最终幻想 8(4CD)
最终幻想 9(4CD)
时空之轮
时空之旅(2CD)
寄生前夜(中文版,2CD)
寄生前夜 2(2CD)
异度装甲(2CD)
武藏传
横滨赛车
浪漫沙加 2
圣剑传说
秘宝传说
放浪冒险潭
勇者斗恶龙 7(2CD)
星之海洋(2CD)
北欧女神(2CD)
龙战士 3 龙战士 4
幻想水浒传 2
幻想水浒外传
龙骑士传说(4CD)
妖精战士 2
妖精战士 3(2CD)
宿命传说
幻想传说
永恒传说(3CD)
屠龙战记(2CD)
阿兰多拉 2
亚沙拉传说
牧场物语 2
牧场物语 3
武士道烈传
拳王京
梦幻骑士(2CD)
暗黑破坏神
仙界大战
浪客剑心
神来
海钓
数码暴龙 2
我的暑假
修道院之迷(4CD)
射雕英雄传(全中文)
火魅子传(3CD)
格兰蒂亚 2(2CD)
水浒传 108 星
零复活
幻想水浒外传 2
纪想水浒传
少林寺
浪漫沙加
真女神转生
数码暴龙
罗浮宫
银河列车 999
数码暴龙之最后胜利

**AVG 类**

哈利·波特
幻影猎人
生化危机(2CD)
生化危机 2(2CD)
生化危机 3
生化危机枪版
恐龙危机
恐龙危机 2
古墓丽影 2
古墓丽影 3
古墓丽影 4
古墓丽影 5
钟楼惊魂 2
钟楼惊魂 3
恐怖反应 2 代(4CD)
沉寂之丘
吸血迷城(2CD)
阿空加瓜(2CD)
黑色十字架(2CD)
影牢 /苍魔灯
心跳回忆－暑假之舞(2CD)
心跳回忆 2(5CD)
胸骚预感
同级生 2
午夜回声
雇佣兵
逮捕令(2CD)
野兽兵团
鬼屋魔影
魔法精灵
东方快车杀人事件(4CD)
古堡屠龙
召唤之夜
逢魔之时

**SLG 类**

机器人大战 S
机器人大战 F
机器人大战外传
机器人大战 F(完结篇)
机器人大战 α
机器人大战 α 外传
真魔装机神
真机器人战线
基轮之野望(2CD)
攻略指令书
圣战士
高达 GF(3CD)
宇宙战舰(3CD)
梦幻模拟战 1＋2
梦幻模拟战 4＋5(2CD)
重装机兵 2
旺达尔之心
旺达尔之心 2
大战略
战略师团
战斗国家
前线任务 3
鬼魂力量 3
鬼魂力量外传
红色警戒(2CD)
便利店
铁路大享
皇家骑士团 2
卡片召唤师
神界之战
牧场大富翁
桃太郎电铁 5
足球教练
足球经理 2001
RPG 工具 4(2CD)
文明 2 /封神演义
西游记
秦始皇帝(全中文)
三国志 4(全中文)
三国志 5(全中文)
三国志 6
三国志 7
孔明传
大航海 4
大航海外传
天空之镇魂歌
人鱼之烙印
怪物农场 2
怪物农场 3
魔兽争霸
青之 6 号(2CD)
天空之餐厅
高机动幻想
前线任务 2
大航海时代 2
三国志 3
高达 G 世纪 IF
炼金术士
魔兽争霸
纹章传说
战国梦幻
太空战队
百变孙悟空

**STG. ACT 类**

洛克人 X6
怪物公司
秘宝
枪神 3
黑超特警组
时空枪手 2
追命狙击手
合金弹头
合金弹头 X
古惑狼 1,2,3
古惑狼狂欢节
洛克人 X3
洛克人 X4
洛克人 X5
洛克人 8
合金装备(2CD)
恶魔城
天诛忍凯旋
天诛忍百选
天诛 2
东巴 2
泰山
小泰山
成龙
吃豆先生
吃豆小姐
北斗神拳
名将
吞食天地 2
四人对战
美国拳王
生化兵人
魔域战斧
救火英雄
飞龙 1＋2(2CD)
战神 /女剑士
格斗力量
格斗力量 2
热血亲子
龙争虎斗 2
髅骷头大战 2
星战前传
星球大战
魔法草蜢
油轮格斗
攻壳机动队
狮子王
百事起人
蛮荒争霸
齐天大圣
风云悟空忍传
叮当 /雷鸟 5
拉尔夫冒险
热血心灵(2CD)
杀掳夜魔 2
危机四伏
蜘蛛侠
沉默的爆破手
虎胆龙威 2
特别任务
未来警察
铁血士兵 3
魂斗罗
魂斗罗 2
星河战队
世家三合一
火枪英雄
狙击手
狙击手 2(2CD)
特种部队
职业特工队
午夜列车(2CD)
玩具兵勇者中尉
玩具兵世界大战
美国大兵
美国大兵 2
虎胆龙威 2
烈火战车
007－明日帝国
007－黑日危机
紫炎龙
海底大战
超时空要塞 VFX
皇牌空战 2
皇牌空战 3(2CD)
时空枪手
最高力量
轰天炮 1＋2
沙罗曼蛇
四国战机
苍穹红莲队
攻击苏联
变型战机
怒首领峰
太阳表决
雷电 DX
雷电风暴
雷电危机
1945Ⅱ
前线装甲
前线装甲战场版
沙漠之狐
钢铁风云
大盗伍佑卫门
太郎冒险
恶魔城历代记
古惑狼俱乐部
特种部队 2
海贼团
古惑狼俱乐部
特种部队
雷曼 1 代

**FTG 类**

SNK VS CAPCOM
刀魂
铁拳 /铁拳 2
铁拳 3 /拳皇 95
拳皇 96
拳皇 97
拳皇 98
拳皇 99
月华剑士
侍魂－斩红郎
侍魂－天草降临
饿狼传说
3D 饿狼
少年街霸 3
街霸 EX2
口袋战士
漫画英雄 VS 卡普空
私立学院(2CD)
私立学园 2
乔乔冒险
龙珠 Z
3D 龙珠
龙珠 3 合 1
三国无双
生与死
豪血寺一族 2
高达对战
侏罗纪公园 4
X－man
蝙蝠侠
女皇密令

**SPT、RAC、其它类**

实况足球 2002(中文)
NBA2002
J 联盟 2002
98 明星足球
实况足球 3
实况足球 4
实况足球 2000(中文)
FIFA99
FIFA2000
FIFA2001
J 联盟 99
J 联盟 2000
超级自由人 2
欧洲联盟足球
NBA2001
极品飞车 3
极品飞车 4
极品飞车 5
GT 赛车
GT 赛车 2(2CD)
山脊赛车 3
R4 /F1 赛车
V 拉力 2
车神 /车神 2
陆行鸟赛车
古惑狼赛车
洛克人赛车
迪斯尼赛车
魔鬼电单车
本田电单车
暴力摩托车
暴力摩托 3
爆走卡车 2
跳舞台加强版
司诺克大赛
花式撞球 2
夏季奥运会
极限运动
强力扣杀 3
99 泡泡龙
天仙娘娘
同级生麻将
上海麻雀
徐徐大作战 3
铃木爆发
炸弹人
电车 GO2
南梦宫合集注
头文字 D
越野电单车
保时捷
J 联盟 2001
实况甲 A 俱乐部(中文)
国际网球
高尔夫
新拉力赛车

**注意** ❶本店会在收到您汇款的当天发出您所需要的商品。❷本店会对发出的商品进行检查。❸如您收到的商品有质量问题，本店会为您调换。❶**请邮购的朋友详填写自己的地址和邮编。** 投诉热线：023－63741116

# 小陆游戏专营店





专业批发、长期邮购、精工维修、诚实守信

欢迎浏览本店网站:www.microgame.com.cn

贵宾卡、会员卡热烈发放中,详情请浏览本公司网站 www.microgame.com.cn　在我店一次性购物超过 1000 元者,赠送会员卡。一次性邮购碟片超过 100 张,赠邮购会员卡,持卡邮购可享受特惠价,愿意成为小陆会员的也可购邮购年卡,80 元/张/年。我店售价:VCD4 元/张,会员价 3 元/张;音乐 CD 8 元/张,会员价 6 元/张;动画 DVD25 元/张,会员价 22 元/张,GBA 卡会员价均优惠 5 元,邮费 10/次,量大请电询邮费。拥有邮购会员卡者,邮购时请报卡号和本人姓名及详细地址。

## 次世代主机报价:

| 商品 | 价格 | 邮费 |
|---|---|---|
| PS II 30000;30006 型完美直读(原装配置,不需引导) | 售价:2500 元 | 邮费 50 元 |
| PS II 30000;30006 型 AR2 直读(原装配置,带金手指) | 售价:2200 元 | 邮费 50 元 |
| XBOX 日版机(原柄+原装线) | 2200 元(加直读 550 元) | 邮费 50 元 |
| NGC 日版机(原柄+原装直流电源) | 1650 元 | 邮费 50 元 |
| * 220V—110V 大功率专用电源 | 60 元/个 | 邮费 10 元 |
| PS ONE 102;103 型(双组柄+电源+AV 线) | 售价:650 元 | 邮费 40 元 |
| GBA 机 | 日版 520 元;港版 500 元 | 邮费 20 元 |
| DC 全新欧版机(原柄+原装线+原装体验版游戏+上网碟+MODEM) | 售价:780 元 | 邮费 50 元 |

## 次世代周边价目表:(周边配件邮费 10 元/件,方向盘邮费 30 元)

| 商品 | 价格 | 商品 | 价格 |
|---|---|---|---|
| PS II 原装记忆卡(黑色) | 230 | GBA 聪明卡(烧录机+64M 卡) | 450 |
| PS II 原装罗技方向盘 | 950 | GBA 周边 9 件套装 | 75 |
| PS II 原装记忆卡(彩色) | 170 | GBA 聪明卡(烧录机+128M 卡) | 550 |
| PS II 原装 VGA BOX | 330 | GBA 128M 烧录卡 | 330 |
| PS II 原装遥控器 | 330 | GBA 金手指卡(75 种游戏) | 180 |
| PS II 原装手柄 | 190 | NGC 原装振动柄 | 230 |
| XBOX S 端子线 | 60 | NGC 原装记忆卡 | 130 |
| XBOX 原装 DVD 遥控器 | 320 | NGC 组装 AV S 端子线 | 50 |
| XBOX 原装记忆卡 | 320 | NGC 原版:生化危机 | 450 |
| XBOX 原装手柄 | 320 | NGC 原装 S 端子线 | 190 |

## GBA 卡目录单

| 编号 | 名称 | 价格 |
|---|---|---|
| 1 | 超级机器人大战 A(中文) | 69 |
| 2 | 恶魔城(中文) | 69 |
| 3 | 炸弹人 | 49 |
| 4 | 玛莉赛车 | 49 |
| 5 | 快打旋风 | 49 |
| 6 | 风之古罗亚 2 梦见帝国 | 49 |
| 7 | 龙之战士 | 49 |
| 8 | 殿堂麻雀 | 69 |
| 9 | 超级泡泡龙 | 52 |
| 10 | 成龙 | 52 |
| 11 | 沙罗曼蛇 | 52 |
| 12 | 超级玛莉 2 | 49 |
| 13 | 龙战士 2－使命之子 | 49 |
| 14 | 坏玛莉 | 69 |
| 15 | 恶魔城 | 69 |
| 16 | 街头霸王 2 | 69 |
| 17 | 黄金太阳 | 69 |
| 18 | 侏罗纪公园 3(过关版) | 76 |
| 19 | 皇家骑士团 | 69 |
| 20 | 超级机械人大战 A(日文) | 69 |
| 21 | 信长野望 | 69 |
| 22 | 纯情房东俏房客－祝福钟声 | 86 |
| 23 | 魂斗罗 2 | 69 |
| 24 | 哈利波特 | 76 |
| 25 | 三国志 | 69 |
| 26 | 中央大陆战史 | 69 |
| 27 | 梦幻假期 | 69 |
| 28 | 怪兽农场 | 82 |
| 29 | 洛克人网络之战 2 | 69 |
| 30 | 实况足球 | 69 |
| 31 | 音速大冒险 | 69 |
| 32 | 铁拳 | 69 |
| 33 | 烈火之炎 | 69 |
| 34 | 拳皇 | 69 |
| 35 | 棋魂 | 82 |
| 36 | 勇者斗恶龙 | 69 |
| 37 | 越野拉力赛车 | 69 |
| 38 | 究极麻将 | 82 |
| 39 | 圣骑士快打(罪恶格斗 X) | 69 |
| 40 | 哈利波特－原版 | 82 |
| 41 | 天使领域(机动天使) | 76 |
| 42 | 轰炸超人 2(红版) | 69 |
| 43 | 轰炸超人 2(蓝版) | 69 |
| 44 | 口袋网球 | 69 |
| 45 | 足球小将 | 69 |
| 46 | 游戏王 6 128M | 156 |
| 47 | 摄影大师 128M | 156 |
| 48 | 大盗伍佑卫门 | 50 |
| 49 | 创造球会 | 82 |
| 50 | 怪兽公司 | 50 |
| 51 | 爱与恨 RPG | 82 |
| 52 | 古惑狼 过关 | 69 |
| 53 | 狂神战记(沉默遗迹) | 69 |
| 54 | 机械化军队(战略) | 69 |
| 55 | 美少女学院 | 82 |
| 56 | 钓鱼太郎 5 代 | 56 |
| 57 | 鬼屋 24 小时 | 76 |
| 58 | 光明力量 | 82 |
| 59 | 火焰文章 | 74 |
| 60 | 光明之魂 | 74 |
| 61 | 哈利波特(英) | 70 |
| 62 | 沙罗曼蛇(英) | 50 |
| 63 | F－14 战机(英) | 50 |
| 64 | 成龙(英) | 50 |
| 65 | 梦幻封神 | 82 |
| 66 | 恶魔城 II 代－白夜协奏曲 | 80 |
| 67 | 七龙珠 | 80 |

合　卡

| 编号 | 名称 | 价格 |
|---|---|---|
| 1 | AJ－39H01(快打旋风) | 91 |
| 2 | AJ－41H01(玛莉兄弟) | 91 |
| 3 | AJ－46H01(玛莉兄弟 2) | 91 |
| 4 | AJ－49H01(玛莉赛车) | 91 |
| 5 | AJ－35H01(大盗伍佑卫门) | 91 |
| 6 | AJ－30H01(玛莉兄弟) | 91 |
| 7 | AJ－34H01(三国志日文) | 91 |
| 8 | AJ－33K01(拳皇) | 103 |
| 9 | AJ－35K01(光明之魂) | 103 |
| 10 | AJ－37K01(机器人大战 A 日) | 103 |
| 11 | AJ－36K01(恶魔城中文) | 103 |
| 12 | AJ－38K01(实况足球) | 103 |
| 13 | AJ－40K01(火焰文章) | 103 |
| 14 | AJ－41K01(实况足球 6) | 103 |
| 15 | AJ－43K01(洛克人) | 103 |
| 16 | 实况足球 6 | 75 |
| 17 | 洛克人终极篇 | 75 |
| 18 | GT 赛车 2 | 75 |
| 19 | 网球王子 | 76 |
| 20 | 携带电兽－红 | 76 |
| 21 | 携带电兽－蓝 | 76 |

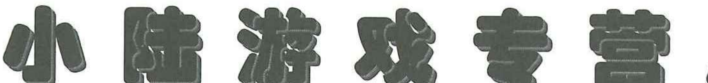
## 动画 DVD 目录

| 名称 | 规格 |
|---|---|
| 天空艾斯加科尼 TV 版 | 3CD |
| 罗德岛战记 II | 3CD |
| 飞越巅峰 | 1CD |
| 星矢剧场版 | 1CD |
| 魔术师奥凡 I | 3CD |
| 魔法骑士 TV 版 | 6CD |
| 女恶魔人 | 3CD |
| 钢铁天使 1－2(TV 版) | 2CD |
| 钢铁天使 3 | 1CD |
| 高达 0080 | 2CD |
| 樱花大战 TV 版 | 3CD |
| 头文字 D Battle stage | 1CD |
| Lowboy Bebop(恶男杰特) | 3CD |
| 幽游白书 TV 版 1－11 | 11CD |
| 幽游白书 TV 版 12 | 1CD |
| 相聚一刻 | 10CD |
| 橙路 TV 版 | 5CD |
| 高达 Z | 6CD |
| 烈火之炎 | 6CD |
| 剑风传奇 | 3CD |
| 魔剑美神 Part I | 3CD |
| 魔剑美神 NEXT | 3CD |
| 魔剑美神 Try | 3CD |
| 激情的恋爱 | 3CD |
| 星界之文章 | 3CD |
| 莱莱子 | 2CD |
| 机动战舰 OVA 版 | 1CD |
| 库洛魔法使电影版 | 1CD |
| 电脑黑魔 | 1CD |
| 逮捕令 Special | 2CD |
| 高达 0083 电影版 | 1CD |
| 街头霸王 ZERO | 1CD |
| 午夜之眼 | 1CD |
| 足球小将－欧洲篇 | 3CD |
| 足球小将－剧场篇 | 3CD |
| 他和她的事情 | 4CD |
| 金田－杀戮之深海 | 1CD |
| 星界之战旗 | 3CD |
| 老人 Z | 1CD |
| 山 T 女福星 | 1CD |
| 逮捕令电影版 | 1CD |
| Boys Be | 4CD |
| 南海奇皇 | 6CD |
| 铃音 | 4CD |
| 头文字 D－Second Stage | 3CD |
| 安达充风之速 | 1CD |
| 机动警察剧场版 | 2CD |
| 我的女神－OVA | 1CD |
| 花右京 | 2CD |
| AVACON(亚洲龙) | 1CD |
| 铁拳浪子 | 3CD |
| 圣传 | 1CD |
| 金田－OVA 版 | 1CD |
| 纯情房东俏房客终结篇 | 2CD |
| EXD 杀手 | 2CD |
| 新逮捕令 part1 | 3CD |
| 机动天使 part1 | 3CD |
| 魂狩 | 3CD |
| 吸血鬼猎人 D | 1CD |
| 钢之魂 1999 | 1CD |
| 幽游白书剧场版大全集 | 3CD |
| 柯南,工藤新一 | 1CD |
| 柯南,深入黑暗组织 | 1CD |
| 寺田有纪,舞蹈皇后 | 1CD |
| 黑街二人组 Part I | 3CD |
| EX 银河游侠 | 3CD |
| 北斗之拳 | 1CD |
| 宇宙骑士 I(电视版) | 5CD |
| 飞鹰侠 | 1CD |
| 柯南人鱼失踪记 | 1CD |
| 蒙面超人古加(特别篇) | 1CD |
| 银装骑攻队 | 3CD |
| 吹波糖危机 2040 | 3CD |
| ZOE Dorlores | 3CD |
| 无限战记冒险(FFU)II | 1CD |
| 星界之战旗 2 I | 1CD |
| 星界之战旗 2 II | 1CD |
| 犬夜叉(卷三) | 2CD |
| 犬夜叉(卷三) | 1CD |
| X 战记 TV 版 | 1CD |
| 无限战记冒险(FFU) | 1CD |
| 妹妹公主 | 4CD |
| 日本动画歌集 MTV－V | 1CD |
| 日本动画歌集 MTV－III | 1CD |
| 日本动画歌集 MTV－IV | 1CD |
| 魔装机神 TV 版 | 3CD |
| A 高达 | 5CD |
| 保卫者 | 1CD |
| 高智能方程式系列 | 4CD |
| 魔神 Big－0 | 2CD |
| 高达 0079TV 版 | 5CD |
| 头文字 D,Part I | 3CD |
| 高达 W,TV 版 | 5CD |
| 超时空要塞 TV 版 | 5CD |
| 猫眼 TV 版 | 8CD |
| 妖精战士 | 3CD |
| 3X3 Eyes | 2CD |
| 捍卫者 | 3CD |
| 库洛魔法使 TV 版 | 8CD |
| 圣斗士星矢,北欧篇 | 3CD |
| 宫崎峻系列 1－5 | 5CD |
| 宫崎峻系列 6 | 1CD |
| 高达 G.TV 版 | 5CD |
| 梦幻妖子 | 3CD |
| 封神演义 | 3CD |
| 机动战舰 TV 版 | 3CD |
| X 预兆 | 1CD |
| 纯情房东俏房客 TV 版 | 3CD |
| 高达 W,无尽的华尔兹 | 1CD |
| 游戏王剧场版 | 1CD |
| 寺田有纪－神秘电影 | 1CD |
| 太阳之船 | 2CD |
| 寺田有纪－神秘演唱会 | 1CD |
| 超时空要塞 PLUS | 2CD |
| 超时空要塞 II | 2CD |
| 不思议游戏 OVA 版 | 2CD |
| 银河冒险战记 | 3CD |
| 高达 F91 | 1CD |
| 高达马沙之反击 | 1CD |
| 怪医秦博士－OVA | 1CD |
| 安达充大学篇 | 1CD |
| 超神姬 | 1CD |
| 枪神 | 6CD |
| 海贼王 OVA | 1CD |
| 天空艾斯嘉科尼电影版 | 1CD |
| 电影少女 | 2CD |
| DNA | 3CD |
| 奇妙大冒险 | 2CD |
| 叮－电影版 | 2CD |
| 高达 G－真人版 | 1CD |
| 魔法少女 | 1CD |
| 关之末裔 | 3CD |
| 高达 F91 | 1CD |
| X 高达－TV 版 | 7CD |
| V 高达－TV 版 | 8CD |
| 高达 0079－TV 版 | 8CD |
| 超时空要塞 TV 版 | 7CD |
| 超时空要塞 D7－TV 版 | 8CD |
| ZZ 高达－TV 版 | 8CD |
| 浪客剑心追忆篇 | 2CD |
| 宇宙骑士 TV 版 | 3CD |
| 黄金战士 | 2CD |
| BUBBLEGUM CRISIS | 2CD |
| 欲望 | 3CD |
| 柯南往天国的倒计时 | 1CD |
| 美少女战士 | 3CD |
| 大都会 | 1CD |
| 霸王大系 OVA | 3CD |
| 棋魂 | 1CD |
| 守护月天 OVA 版 | 2CD |
| 通灵王 | 1CD |
| 游戏王 | 1CD |
| 王子样 | 1CD |
| 恶男杰特剧场版－天国之扉 | 1CD |
| 亚基拉特别版 | 2CD |
| 樱通信 | 3CD |
| GTO 麻辣教师 | 5CD |
| 人鱼之伤 | 2CD |
| 最游记(剧场版) | 1CD |
| 伤追之人 | 2CD |
| 幻影天使 | 1CD |
| 新白血姬传说 | 2CD |
| 机动警察新 OVA 版 | 2CD |
| 游戏王 TV 版 | 3CD |
| 神秘世界 | 3CD |
| 名侦探福尔摩斯 | 3CD |
| 日本动画歌集 MTV－I | 1CD |
| 日本动画歌集 MTV－II | 1CD |
| 东映 TV 主题歌 | 3CD |
| 东映 TV 大全集 | 3CD |

## VCD 目录

| 编号 | 商品名称 | CD 数 |
|---|---|---|
| V001 | 太空战士 VIII－CG | 1CD |
| V002 | 太空战士 IX－CG | 1CD |
| V003 | 太空战士 X 剧场 | 2CD |
| V004 | 太空战士 X 中文剧情 CG 动画 | 8CD |
| V005 | 太空战士动画版无限冒险 | 5CD |
| V006 | 最终幻想－灵魂深处 | 2CD |
| V007 | GS 美神－剧场版 | 1CD |
| V008 | GS 美神－TV 版 | 15CD |
| V009 | 蜡笔小新－呼风唤雨 | 1CD |
| V010 | 蜡笔小新－跨越新世纪 | 1CD |
| V011 | 蜡笔小新－新年特别版 | 2CD |
| V012 | 蜡笔小新－温泉大作战 | 2CD |
| V013 | 蜡笔小新 TV 版 | 12CD |
| V014 | 超时空要塞 7 剧场版 | 1CD |
| V015 | 超时空要塞 7 OVA 版 | 4CD |
| V016 | 超时空要塞 7 TV 版一部 | 13CD |
| V017 | 超时空要塞 7 TV 版二部 | 11CD |
| V018 | 时空要塞剧场版 | 2CD |
| V019 | 超时空要塞加强版 | 4CD |
| V020 | 超时空要塞 TV 版 | 12CD |
| V021 | 超时空要塞 II | 3CD |
| V022 | 格斗之王 97 | 2CD |
| V023 | 格斗之王 98 | 1CD |
| V024 | 格斗之王 99 | 1CD |
| V025 | 格斗之王 2000 | 1CD |
| V026 | 圣斗士之真红少年 | 1CD |
| V027 | 斗士之黄金苹果 | 1CD |
| V028 | 圣斗士之最终圣战 | 1CD |
| V029 | 圣斗士之神与神之战 | 1CD |
| V030 | 圣斗士海皇篇 | 5CD |
| V031 | 圣斗士北欧篇 | 9CD |
| V032 | 圣斗士十二宫 | 25CD |
| V033 | 柔之道(番外篇) | 1CD |
| V034 | 秘密电影一部 | 2CD |
| V035 | 秘密电影二部 | 1CD |
| V036 | 高达 MTV | 1CD |
| V037 | 高达 08MS 小队剧场版 | 1CD |
| V038 | 高达 08MS 小队完结篇 | 1CD |
| V039 | 高达 08MS 小队 TV 版 | 6CD |
| V040 | 高达 W 无尽华尔滋 | 2CD |
| V041 | 高达 0083 剧场版 | 2CD |
| V042 | 高达 0083TV 版 | 6CD |
| V043 | 高达逆袭的夏亚 | 2CD |
| V044 | 高达 F91 | 2CD |
| V045 | 高达 0080 | 3CD |
| V046 | 高达 W 战场回忆录 | 4CD |
| V047 | 高达 0079 剧场版 | 6CD |
| V048 | 蓝色高达 TV 版 | 14CD |
| V049 | 高达 ZZ TV 版 | 16CD |
| V050 | 高达 G TV 版 | 16CD |
| V051 | 高达 0079 TV 版 | 16CD |
| V052 | 高达 W TV 版 | 17CD |
| V053 | 高达 Z TV 版 | 17CD |
| V054 | 高达 X TV 版 | 17CD |
| V055 | 高达 V TV 版 | 17CD |
| V056 | 倒 A 高达 TV 版 | 25CD |
| V057 | 城市猎人－百万黄金阴谋 | 1CD |
| V058 | 城市猎人－海滩之战 | 1CD |
| V059 | 城市猎人－99 版寒羽良末日 | 2CD |
| V060 | 城市猎人－便衣女警 | 2CD |
| V061 | 城市猎人－天才犯罪教授 | 2CD |
| V062 | 城市猎人－再见我的爱人 | 2CD |
| V063 | 城市猎人－OVA 版 | 5CD |
| V064 | 五星物语 | 1CD |
| V065 | 最游记 OVA | 1CD |
| V066 | 游记 剧场版 | 2CD |
| V067 | 最游记 TV 版 | 21CD |
| V068 | 东京巴比伦 | 1CD |
| V069 | 皮丘与皮卡丘 | 1CD |
| V070 | 皮卡丘寒假 | 1CD |
| V071 | 口袋怪物体育对抗赛 | 1CD |
| V072 | 结晶塔帝王 | 1CD |
| V073 | 爆诞 | 2CD |
| V074 | 逆袭 | 2CD |
| V075 | 生化危机 CG | 1CD |
| V076 | 生化危机 II 故事篇 | 2CD |
| V077 | 生化危机真人版 | 2CD |
| V078 | 全日本卡通 MTV | 1CD |
| V079 | 同级生－电影版 | 1CD |
| V080 | 同级生－特别版 | 1CD |
| V081 | 同级生－夏日恋情 | 2CD |
| V082 | 同级生－毕业生 | 2CD |
| V083 | 同级生－TV 版 | 6CD |
| V084 | 下级生 | 7CD |
| V085 | 新下级生 | 4CD |
| V086 | 铳梦 | 1CD |
| V087 | 地狱先生剧场版 | 1CD |
| V088 | 地狱先生 TV 版 | 16CD |
| V089 | 幽游白书－夜叉阴谋 | 1CD |
| V090 | 幽游白书－冥界死斗篇 | 2CD |
| V091 | 幽游白书－暗黑武术之章 | 2CD |
| V092 | 幽游白书－TV 版 | 38CD |
| V093 | 流星花园剧场版 | 1CD |
| V094 | 流星花园 TV 版 | 17CD |
| V095 | 宫崎峻－听到浪涛 | 1CD |
| V096 | 宫崎峻－风之谷 | 2CD |
| V097 | 宫崎峻－幽灵公主 | 2CD |
| V098 | 宫崎峻－天空之城 | 2CD |
| V099 | 宫崎峻－飞天红猪侠 | 2CD |
| V100 | 宫崎峻－再见萤火虫 | 2CD |
| V101 | 宫崎峻－龙猫 | 2CD |
| V102 | 宫崎峻－魔女宅急便 | 2CD |
| V103 | 宫崎峻－百变狸猫 | 2CD |
| V104 | 宫崎峻－岁月的童话 | 2CD |
| V105 | 宫崎峻－红发少女安妮 | 2CD |
| V106 | 宫崎峻－梦幻街少女 | 2CD |
| V107 | 宫崎峻－千与千寻的神隐 | 2CD |
| V108 | 龙珠 Z 神龙传说 | 1CD |
| V109 | 龙珠 Z 地球保卫战 | 1CD |
| V110 | 龙珠热血热斗 | 1CD |
| V111 | 龙珠 OVA 版全集 | 13CD |
| V112 | 游戏王剧场 | 1CD |
| V113 | 游戏王决斗篇 | 12CD |
| V114 | 游戏王完结篇 | 13CD |
| V115 | 浪客剑心－秘藏版 | 1CD |
| V116 | 浪客剑心－剧场版 | 2CD |
| V117 | 浪客剑心－星霜篇 | 2CD |
| V118 | 浪客剑心－珍藏版 | 3CD |
| V119 | 浪客剑心－追忆篇 | 4CD |
| V120 | 浪客剑心 TV 版 | 40CD |
| V121 | 最后的吸血鬼 | 1CD |
| V122 | 吸血鬼猎人 D | 2CD |
| V123 | 新吸血鬼 | 2CD |
| V124 | 黄龙之耳 | 1CD |
| V125 | 海贼王剧场版 | 1CD |
| V126 | 海贼王发条岛冒险 | 1CD |
| V127 | 海贼王一部 | 9CD |
| V128 | 海贼王二部、 | 13CD |
| V129 | X 战记预兆 | 1CD |
| V130 | X 战记剧场版 | 2CD |
| V131 | X 战记 TV 版 | 7CD |
| V132 | 柯南－维纳斯之吻 | 1CD |
| V133 | 柯南－黑暗中的死角 | 1CD |
| V134 | 柯南－宝刀争夺战 | 1CD |
| V135 | 柯南－人鱼失踪记 | 1CD |
| V136 | 柯南－十四番目的 | 2CD |
| V137 | 柯南－十位乘客 | 2CD |
| V138 | 柯南－连续两大杀人事件 | 2CD |
| V139 | 柯南－来自黑暗组织女子 | 2CD |
| V140 | 柯南－引爆魔天楼 | 2CD |
| V141 | 柯南－世纪末魔术师 | 2CD |
| V142 | 柯南－意味深长音乐盒 | 2CD |
| V143 | 柯南－超级杀人计划 | 2CD |
| V144 | 柯南－黑暗组织杀机 | 2CD |
| V145 | 柯南－本厅刑事恋爱物语 | 2CD |
| V146 | 柯南－来自天国倒计时 | 2CD |
| V147 | 柯南－瞳孔中的暗杀者 | 2CD |
| V148 | 柯南－工藤新一 VS 怪盗基德 | 2CD |
| V149 | 柯南－二十年后的杀机 | 2CD |
| V150 | 柯南－黑天使翅膀 | 2CD |
| V151 | 柯南－性命交关的复活 | 3CD |
| V152 | 柯南－没消失的证据 | 2CD |
| V153 | 柯南－英语教师 VS 西部侦探 | 2CD |
| V154 | 柯南－2001TV 版 | 10CD |
| V155 | 柯南－事件大追踪 | 11CD |
| V156 | 柯南第一部 | 15CD |
| V157 | 柯南第三部 | 14CD |
| V158 | 头文字 D 珍藏版 | 1CD |
| V159 | 头文字 D 剧场版 | 2CD |
| V160 | 头文字 D 电影版 | 2CD |
| V161 | 头文字 D 第二部 | 5CD |
| V162 | 头文字 D 第一部 | 9CD |
| V163 | 纯情房东俏房客－可奈子 | 1CD |
| V164 | 纯情房东俏房客－景太郎 | 2CD |
| V165 | 纯情房东俏房客－特别版 | 2CD |
| V166 | 纯情房东俏房客－TV 版 | 9CD |
| V167 | 心跳回忆动画 | 2CD |
| V168 | 心跳回忆真人 | 2CD |
| V169 | 火宵之月 | 2CD |
| V170 | 吸血姬美夕剧场 | 2CD |
| V171 | 吸血姬美夕 TV 版 | 9CD |
| V172 | 真孔雀王 | 2CD |
| V173 | 孔雀王 II | 3CD |
| V174 | 樱大战剧场 | 2CD |
| V175 | 樱大战 OVA | 6CD |
| V176 | 樱大战 TV 版 | 12CD |
| V177 | 逮捕令剧场版 | 2CD |
| V178 | 逮捕令 TV 版 | 6CD |
| V179 | 新逮捕令 TV 版 | 13CD |
| V180 | 圣传 | 2CD |
| V181 | 间之楔 | 2CD |
| V182 | 星界之战旗特别版 | 2CD |
| V183 | 星界之战旗一部 | 5CD |
| V184 | 星界之战旗二部 | 5CD |
| V185 | 星界文章特别篇 | 2CD |
| V186 | 星界文章 TV 版 | 7CD |
| V187 | 金田一杀戮钳碧岛 | 2CD |
| V188 | 金田一露西亚人偶杀人事件 | 5CD |
| V189 | 金田一少年事业薄 | 13CD |
| V190 | 北斗之拳 | 2CD |
| V191 | 天地无用剧场 | 2CD |
| V192 | 天地无用地球篇 | 7CD |
| V193 | 天地无用宇宙篇 | 7CD |
| V194 | 天地无用魉皇鬼 | 9CD |
| V195 | 新天地无用 | 9CD |
| V196 | 接触大学篇 | 2CD |
| V197 | 接触背番号 | 2CD |
| V198 | 接触 TV 版 | 50CD |
| V199 | 邻家女孩剧场 | 2CD |
| V200 | 邻家女孩 TV 版 | 6CD |
| V201 | H2 外传 | 21CD |
| V202 | 兽兵外忍风帖 | 2CD |
| V203 | 魔法骑士剧场 | 2CD |
| V204 | 魔法骑士 TV 版 | 7CD |
| V205 | 魔法骑士二部 | 11CD |
| V206 | 课本没教的事 | 2CD |
| V207 | 攻克机动队 | 2CD |
| V208 | 不可思议游戏剧场 | 2CD |
| V209 | 不可思议游戏朱雀篇 | 10CD |
| V210 | 不可思议游戏青龙篇 | 9CD |
| V211 | 不可思议游戏延续 | 6CD |
| V212 | 不可思议游戏 OVA 永光传 | 3CD |
| V213 | 天空守护神剧场 | 2CD |
| V214 | 天空守护神 TV 版 | 13CD |
| V215 | 福星小子－爱星球之恋 | 2CD |
| V216 | 福星小子－圣水奇缘 | 2CD |
| V217 | 福星小子－情侣乐天派 | 2CD |
| V218 | 福星小子－鬼姬传说 | 2CD |
| V219 | 福星小子－求你说声我爱你 | 2CD |
| V220 | 街霸 II | 2CD |
| V221 | 街霸 TV 版 | 9CD |
| V222 | 宇宙骑士 I | 16CD |
| V223 | 宇宙骑士 II | 3CD |
| V224 | JOJO 奇妙冒险一部 | 3CD |
| V225 | JOJO 奇妙冒险二部 | 7CD |
| V226 | 绝爱 OVA | 3CD |
| V227 | 3D 玛丽丝 | 3CD |
| V228 | 死亡思考 | 3CD |
| V229 | 美少女战士 R | 3CD |
| V230 | 苍之流星 | 3CD |
| V231 | 新世纪 EVA TV 版 | 13CD |
| V232 | 新世纪 EVA 剧场版 | 4CD |
| V233 | 灌蓝剧场 | 4CD |
| V234 | 泪眼煞星 | 4CD |
| V235 | 七虹番电击作战 | 4CD |
| V236 | 钢铁新世纪 | 4CD |
| V237 | 恶魔战士 | 4CD |
| V238 | 青之六号 | 4CD |
| V239 | 恐怖宠物店 | 4CD |
| V240 | 秀逗魔道士剧场版 | 4CD |
| V241 | 秀逗魔道士 TV 版一部 | 9CD |
| V242 | 秀逗魔道士 TRY | 9CD |
| V243 | 秀逗魔道士 NEXT | 13CD |
| V244 | 十兵卫 | 5CD |
| V245 | 沉默未知 | 5CD |
| V246 | 玲音 | 5CD |
| V247 | DNA | 5CD |
| V248 | 伤追人 | 5CD |
| V249 | 永恒传说 | 5CD |
| V250 | 暗之末裔 | 6CD |
| V251 | 掌上妖女 | 5CD |
| V252 | 漫步青春路 | 5CD |
| V253 | 魂狩 | 6CD |
| V254 | 火魅子传 | 6CD |
| V255 | 漫画派对 | 6CD |
| V256 | 六翼天使之声 | 6CD |
| V257 | 刃牙一部 | 11CD |
| V258 | 刃牙二部 | 6CD |
| V259 | 热恋期 | 6CD |
| V260 | 通灵公主 | 6CD |
| V261 | 樱通信 | 6CD |
| V262 | 罗德岛一部 | 6CD |
| V263 | 罗德岛二部 | 9CD |
| V264 | 风魔小次郎 | 6CD |
| V265 | 莱莱仔解体诊断书 | 6CD |
| V266 | 通灵王 | 6CD |
| V267 | 叮－宇宙开拓者 | 2CD |
| V268 | 叮－哆啦 A 梦 | 2CD |
| V269 | 叮－大雄的恐龙 | 2CD |
| V270 | 叮－太阳王传说 | 2CD |
| V271 | 叮－羽翼勇者 | 2CD |
| V272 | 乱马 1/2 剧场 | 2CD |
| V273 | 乱马 1/2OVA 版 | 3CD |
| V274 | 乱马 1/2 TV 版 | 54CD |
| V275 | GTO 真人版 | 2CD |
| V276 | GTO 动画 TV 版 | 25CD |
| V277 | 变形金刚剧场 | 2CD |
| V278 | 变形金刚 TV 版 | 19CD |
| V279 | 库洛魔法使剧场 | 2CD |
| V280 | 库洛魔法使－被封印卡片 | 2CD |
| V281 | 库洛魔法使－TV 版一部 | 14CD |
| V282 | 库洛魔法使－TV 版二部 | 12CD |
| V283 | 库洛魔法使延续篇 | 7CD |
| V284 | 白色猎人剧场 | 2CD |
| V285 | 白色猎人 TV 版 | 9CD |
| V286 | 寄生前夜真人 | 2CD |
| V287 | 阿瓦龙 | 2CD |
| V288 | 恶男杰特剧场天国之门 | 2CD |
| V289 | 恶男杰特 TV 版 | 9CD |
| V290 | 幸运女神剧场 | 2CD |
| V291 | 我的爱神 | 3CD |
| V292 | 幸运女神 TV 版 | 6CD |
| V293 | 万有引力剧场 | 2CD |
| V294 | 万有引力 TV 版 | 5CD |
| V295 | 人狼 | 2CD |
| V296 | 铁拳 | 2CD |
| V297 | 大友克洋－世界末日 | 2CD |
| V298 | 大友克洋－大都会 | 2CD |
| V299 | 影技 OVA | 2CD |
| V300 | 影技 TV 版 | 9CD |








专业批发、长期邮购、精工维修、诚实守信

欢迎浏览本店网站:www.microgame.com.cn

## 接 VCD 目录

| 编号 | 商品名称 | 数量 |
|---|---|---|
| V301 | 神鬼童子 | 2CD |
| V302 | 钢铁天使剧场 | 2CD |
| V303 | 钢铁天使 TV 版 | 9CD |
| V304 | 午夜之眼 | 2CD |
| V305 | 莎木电影 | 2CD |
| V306 | 电影少女 | 3CD |
| V307 | 天空战记 | 3CD |
| V308 | 暗黑破坏神 | 3CD |
| V309 | 强殖装甲 OVA | 3CD |
| V310 | 强殖装甲－加尔巴 | 3CD |
| V311 | 天使禁猎区 | 3CD |
| V312 | 龙骑士亚迪龙传说 | 6CD |
| V313 | 新吹波糖危机 | 7CD |
| V314 | 大运动会 | 6CD |
| V315 | 人造人间 | 6CD |
| V316 | 亚历山大战记 | 7CD |
| V317 | 银英外传－千亿之星千亿之光 | 6CD |
| V318 | 银英外传－螺旋迷宫 | 7CD |
| V319 | 银英外传－朝之梦、夜之歌 | 2CD |
| V320 | 银英外传－英雄传说 | 2CD |
| V321 | 银英外传－黄金之翼 | 1CD |
| V322 | 银英外传－星之海洋 | 1CD |
| V323 | 银英外传－TV 版 | 55CD |
| V324 | 艾迪龙战将 | 7CD |
| V325 | 上界之子 | 7CD |
| V326 | 我是大哥大 | 7CD |
| V327 | 3X3 只眼 | 7CD |
| V328 | 新白雪姬传说 | 7CD |
| V329 | 足球小将欧洲篇 | 8CD |
| V330 | 魔法战士李维 | 8CD |
| V331 | 守护月天 OVA | 8CD |
| V332 | 守护月天 TV 版 | 11CD |
| V333 | 人形电脑天使心 | 8CD |
| V334 | 猎人 OVA | 8CD |
| V335 | 猎人 TV 版 | 31CD |
| V336 | 魔术师奥芃一部 | 9CD |
| V337 | 魔术师身芃二部 | 12CD |
| V338 | 犬夜叉 TV 版 | 28CD |
| V339 | 封神演义 | 9CD |
| V340 | 妖精战士 | 9CD |
| V341 | 魔法舞台 | 9CD |
| V342 | 无限未知 | 9CD |
| V343 | 漫游记 | 9CD |
| V344 | 魔法阵都市 | 9CD |
| V345 | 名侦探福尔摩斯 | 9CD |
| V346 | 女神候补生 | 9CD |
| V347 | 黑街二人组(NORI) | 9CD |
| V348 | 人形草纸 | 9CD |
| V349 | 非常偶像 | 10CD |
| V350 | 欲望 | 10CD |
| V351 | 中华一番 | 11CD |
| V352 | 圣子到 BOX | 12CD |
| V353 | 梦幻妖子 | 12CD |
| V354 | 暗黑大将军 | 12CD |
| V355 | 高立的未来世界 II(宫崎峻) | 12CD |
| V356 | 少女革命 TV 版 | 13CD |
| V357 | 剑风传奇 | 13CD |
| V358 | 彼男彼女的故事 | 13CD |
| V359 | 伊甸少年 | 13CD |
| V360 | 枪神 | 13CD |
| V361 | 新世纪 GPX TV 版 | 13CD |
| V362 | 星之海洋 | 13CD |
| V363 | 碧奇云 | 13CD |
| V364 | 梦区外的少女 | 13CD |
| V365 | 幻影天使 TV 版 | 13CD |
| V366 | 烈火之炎 | 14CD |
| V367 | 猫眼 TV 版 | 32CD |
| V368 | 猫眼真人版 | 2CD |
| V369 | 银河战国群雄传 | 18CD |
| V370 | 装甲骑兵 | 18CD |
| V371 | 橙路 TV 版 | 16CD |
| V372 | 超魔神英雄传 | 25CD |
| V373 | 机器猫 TV 版 | 26CD |
| V374 | 新机动警察 OVA 版 | 8CD |
| V375 | 花佑京女佣队 | 4CD |
| V376 | 妹妹公主 | 10CD |
| V377 | 快感乐园 | 15CD |
| V378 | 棋魂 TV 版 | 19CD |
| V379 | 学园侦探团 | 16CD |

## 音乐 CD 目录

| 编号 | 商品名称 |
|---|---|
| C01 | 下级生/歌曲集 |
| C02 | 名侦探柯南/歌曲集 |
| C15 | 机动战舰 VOL. 1 |
| C16 | 机动战舰 VOL. 2 |
| C17 | 机动战舰 VOL. 3 |
| C22 | 幽游白书/最强演唱集 |
| C24 | 魔法骑士/OVA 原声集后篇 |
| C30 | 樱通信/原声集 |
| C31 | 天地无用/真夏剧场版 |
| C32 | 金田－少年事件簿/原声集 |
| C33 | 灌蓝高手/TV 歌曲精选 |
| C34 | 梦幻游戏/歌曲回忆录 |
| C35 | 透逗魔道士/歌曲宝典 1 |
| C37 | 福音战士/refrain 专集 |
| C38 | 钢铁神兵 NEO/原声集 |
| C40 | 樱花大战/蒸气蓄音馆 |
| C45 | 超时空要塞/15 周年特别单曲组合 |
| C48 | 超时空要塞/银河系网榜首精选 |
| C54 | 神剑闯江湖/维新志士镇魂歌 |
| C55 | 剑风传奇/原声集 |
| C56 | 烈火之炎/原声集 VOL. 1 |
| C61 | 机动战士高达/08MS 交响曲 |
| C62 | 学园侦探团演唱精选 |
| C63 | 福音战士/VOX 精选 |
| C64 | 福音战士/交响乐队 VOL. 1 |
| C65 | 福音战士/交响乐 VOL. 2 |
| C66 | 魔法骑士/原声集前篇 OVA 版 |
| C67 | 魔法骑士/演唱精选集 |
| C72 | 下级生/旋律篇 |
| C73 | 铁拳/卡通版原声歌集 |
| C74 | 超时空要塞/爆火 15 周年纪念专辑 |
| C75 | 名侦探柯南/超级精选集 |
| C78 | 梦幻游戏/主题歌总集 |
| C79 | 魔神英雄传/主题歌总集 |
| C80 | 创龙传/主题歌总集 |
| C81 | 神剑闯江湖/明治剑心浪漫谭 |
| C83 | 逮捕令/超精先 VOL. 1 |
| C84 | 逮捕令/超精选 VOL. 2 |
| C91 | 烈火之炎/原声集 V2 |
| C94 | 名侦探柯南/14 号番目 |
| C95 | 魔法公主/交响组曲/久石让 |
| C96 | 神剑闯江湖/歌曲集 2 |
| C98 | 库洛魔法使/原声集 |
| C103 | 罗德斯岛战记/英雄骑士传原声集 |
| C104 | 中华一番/原声声 |
| C105 | 机动战舰剧场版/原声集 |
| C110 | 樱花大战/光录音馆 |
| C116 | 秀逗魔道士/TRY V1 |
| C117 | 秀逗魔道士/TRY V2 |
| C118 | 流星花园/hana－dan |
| C121 | 超魔神英雄传 |
| C122 | 罗德斯岛战记/英雄骑士传原声集 2 |
| C124 | 机动武斗传 G 钢弹/5 |
| C125 | 秀逗魔道士/motion p. "GO" |
| C126 | 女神事务所/音乐篇 |
| C127 | 罗德斯岛战记/英雄骑士传原声集 3 |
| C128 | 青涩之恋 BGM/2D1 |
| C129 | 青涩之恋 BGM/2D2 |
| C131 | 透逗魔道士 NEXT VOL. 3 |
| C132 | 星际牛仔/原声集 I |
| C133 | 星际牛仔/原声集 II |
| C134 | 机动武斗传 G 高达/4 |
| C135 | 机动新世纪高达 X/原集 I |
| C138 | 库洛魔法使/原声集 II |
| C141 | 七龙珠 GT/主题曲精选 |
| C145 | 金田－事件簿/歌曲集 |
| C146 | 邻家女孩/原声集 |
| C147 | 机动新世纪高达 X/SIDE2 |
| C148 | 机动新世纪高达 X/SIDE3 |
| C149 | 超魔神英雄传/乐篇 1 |
| C150 | 梦幻游戏 II/歌唱精选 |
| C151 | 库洛魔法使/角色歌曲集 |
| C154 | 机动武斗传 G 钢弹 |
| C156 | 机动战士/逆袭的夏亚 |
| C159 | 魔术士欧菲/原声集 |
| C164 | 高达 0080 之战争原声集 |
| C165 | 高达 V/交响组曲 NO. 2 |
| C166 | 机动战士高达/concert s |
| C169 | 乱马 1/2 电视主题歌精选 |
| C170 | 幽游白书/主题歌精选集 |
| C171 | 幽游白书/歌唱精选集 |
| C172 | 机动武斗士传 G 高达 3 |
| C173 | 机动战士高达 F91/原声集 |
| C174 | 机动战士高达 F91/交响 |
| C176 | 守护月天!/原声集 |
| C177 | 神剑闯江湖/追忆篇 |
| C179 | 头文字 D/歌唱集 |
| C180 | 超时空要塞/fire bomber |
| C181 | PSYCHE 高达/逆袭之凤 |
| C182 | 福星小子/电视主题歌集 |
| C183 | 名侦探柯南/世纪末魔术师 |
| C184 | 失落的宇宙/原声集 1 |
| C185 | 天使禁猎区/原声集 |
| C186 | 逮捕令 the MOVIE/原声 |
| C187 | 女神事务所\音乐篇 2 |
| C188 | 玲音 lain/原声集 |
| C191 | 星际牛仔/BLUE 原声集 |
| C192 | 相聚一刻/主题歌精选集 |
| C196 | 玲音 lain/原声集 1 |
| C198 | 失落的宇宙/原声集 2 |
| C199 | 失落的宇宙/原声集 3 |
| C201 | 机动战士高达 V/SCORE1 |
| C202 | 机动战士高达 V/SCORE II |
| C203 | 机动战士高达 V/SCORE III |
| C204 | 机动战士高达 Z SPECIAL(二枚组) |
| C206 | 机动战士高达 Z/BGM VOL. 1 |
| C207 | 机动战士高达 Z/BGM VOL. 2 |
| C208 | 机动战士高达 Z/BGM VOL. 3 |
| C209 | 机动战士高达 G/reverberation |
| C210 | 新机动战记高达 W/operation1 |
| C211 | 新机动战记高达 W/operation2 |
| C212 | 新机动战记高达 W/operation3 |
| C213 | 新机动战记高达 W/operation4 |
| C214 | 新机动战记高达 W/operationS |
| C215 | 机动战士高达 ZZ/BGM VOL. 1 |
| C216 | 机动战士高达 ZZ/BGM VOL. 2 |
| C217 | 机动战士高达 ZZ SPECIAL(二枚组) |
| C219 | 机动战士高达 I |
| C220 | 机动战士高达 II |
| C221 | 机动战士钢弹 III(二枚组) |
| C223 | 哀战士 |
| C224 | 机动战士高达/原声集 |
| C225 | 机动战士高达/战场 |
| C226 | 机动战士高达 III |
| C227 | 机动战士高达 IIII(二枚组) |
| C229 | 机动战士高达/交响诗 |
| C230 | 机动战士高达 Z./交响组 |
| C231 | 机动战士高达/精选集 |
| C232 | 机动战士高达/电子幻想 |
| C233 | 高达 0083/S. Mennory1 |
| C234 | 高达 0083/S. Mennory2 |
| C235 | 机动战士高达 0083 |
| C236 | 原声全集(二枚组) |
| C237 | 机动战士高达 20 周年 |
| C238 | 交响音乐会(二枚组) |
| C239 | 伊甸少年/原声集 |
| C240 | 透逗魔道士/歌曲精选集 |
| C241 | 透逗魔道士/(二枚组) |
| C243 | 星际牛仔/混音集 |
| C244 | 库洛魔法使/原声集 3 |
| C245 | 神风怪盗/精选歌集 |
| C248 | 高达/单曲史超精选 3 |
| C249 | 高达/单曲史超精选 3 |
| C250 | 秀逗魔道士 GREAT/G |
| C251 | 男女跷跷板/ACT 1.0 |
| C252 | 男女跷跷板/ACT 2.0 |
| C253 | To Heart/原声集 |
| C255 | "倒 A"钢弹/原声集 |
| C257 | 秀逗魔道士 TRY/VOX |
| C259 | 秀逗魔道士 SPECIAL |
| C260 | 高达/单曲史超精选 1 |
| C263 | 纯爱手札 OVA/原声集 |
| C264 | 尼罗河女儿 PAPT. 1 |
| C265 | 男女跷跷板/ACT3.0 |
| C268 | 尼罗河女儿 PART. 12 |
| C269 | 秀逗魔道士 Motion P "R" |
| C270 | 库洛魔法使/剧场原声集 |
| C272 | 魔装机神/歌唱集 |
| C274 | 机动战舰－电子妖精 |
| C278 | 金田－少年事件 2/原声集－杀戮 |
| C279 | 金田－少年事件/主题歌集 |
| C281 | 下级生/卡通秀原声集 |
| C282 | 妖精战士/原声集 2 |
| C283 | 仙界传封神演义/音乐榜"天" |
| C286 | 魔法公主/宫崎峻电影原声集 |
| C287 | 守护女神月天! VOL. 1＋2 |
| C288 | 久石让/WORKS II |
| C292 | 枪神/原声集 1 |
| C293 | 侍魂 2－－阿斯拉斩魔传 |
| C294 | 南海奇皇/南海歌谣 |
| C295 | 枪神/原声集 2 |
| C296 | 星际牛仔/vitaminless |
| C297 | 麻辣教师/卡通版原声集 |
| C298 | 水色时代/原声集 |
| C300 | 水色时代/角色歌唱集 |
| C303 | 超级机械人传说/原声集 |
| C307 | "倒 A"高达/原声集 2 |
| C308 | 超时空要塞"7"/林明美歌曲集 |
| C312 | 仙界传封神演义/歌宴 |
| C313 | 莱莱子解体诊书/歌唱集 |
| C314 | 万有上力/原声集 |
| C319 | 女神事务所/小女神大演奏 |
| C322 | 万有引力 II/原声集 |
| C324 | 超魔神英雄传/音乐篇 2 |
| C326 | 库洛魔法使/友枝圣诞会 |
| C329 | 暗之末裔/原声集 |
| C332 | 仙界传封神演义/音乐榜"地" |
| C333 | 傀儡师左近/原声集 |
| C334 | 倒凶＋将传/原声集－音之符 |
| C335 | 星界之文章/原声集 |
| C338 | 魔术师欧菲 R/原声集 P1 |
| C340 | 猎人 X 猎人/原声集 1 |
| C341 | 狂野历险/Twilight venom 原声集(2CDS) |
| C344 | 橘子酱男孩/歌唱精选集 |
| C346 | "倒 A"钢弹/音乐会 |
| C347 | 纯情房东俏房客/歌唱原集 |
| C348 | 热门 TV 卡通作品主题歌大全集(2CDS) |
| C350 | 机动战舰/剧场版 |
| C352 | 神剑闯江湖/PREMIUM |
| C360 | 银河英雄传说/音乐篇－星之大海 |
| C364 | 银河英雄传说外传/黄金之翼 |
| C365 | 头文字 D II/歌唱集 |
| C366 | 机动战舰/洒落俱乐部 |
| C368 | 玲音/Cyberia＊mix |
| C369 | 猎人 X 猎人/原声集 2 |
| C372 | 快感指令/原声集 |
| C373 | 白色十字架/TV 原声集 |
| C374 | 十兵卫/放映地区 |
| C375 | 十兵卫/未放映地区 |
| C376 | 新吸血姬美夕/西洋神魔 1 |
| C377 | 时空幻境 2/原声集 |
| C379 | 海贼王/歌唱原声集 |
| C383 | 白色十字架/主题歌精选集 |
| C384 | 库洛魔法使/原声集 4 |
| C386 | 白色十字架/OVA 原声集 |
| C387 | 万有引力/广播剧 1 |
| C388 | 傀儡师左近/原声集 2 |
| C389 | 女神侯补生/原声集 |
| C390 | 莱莱子解体诊书/乐疗法 2 |
| C391 | 城市猎人/dramatic master |
| C392 | 柯南/瞳之中之暗杀者 |
| C393 | 头文字 D II /D selection 1 |
| C394 | 魔术师欧菲 R/原声集 P2 |
| C396 | 吸血姬美夕/CD Cinema 1 |
| C397 | X CLAMP 角色档案 |
| C400 | 快打旋风 ZERO/卡通原音集 |
| C401 | 卡通主题舞曲混音集 |
| C404 | wish/歌唱原声集 |
| C405 | 罗德岛战记/音乐集 |
| C406 | 新吸血姬美夕/西洋神魔 2 |
| C408 | 头文字 D/D Selection2 |
| C409 | "倒 A"钢弹/原声集 3 |
| C411 | 头文字 D/Sound Files1 |
| C412 | 美少女战士/[illegible]级精选集 |
| C415 | 星界的战[illegible]声集 |
| C418 | 麻辣教师[illegible]/原声集 2 |
| C419 | 神奇宝贝/结晶塔的帝王原声集 |
| C421 | 安琪莉可女王之路/歌 1 |
| C422 | 安琪莉可女王之路/歌 2 |
| C424 | 东京天使保镖/原声集 2 |
| C426 | 仙界传封神演义/歌宴 II |
| C427 | 海贼王/歌唱精选集 |
| C429 | 数码宝贝/歌唱精选集 |
| C433 | 库洛魔法使/剧场版封印原声集 |
| C434 | 守护女神月天/歌唱原声集 |
| C436 | 火宵之月/广播剧 |
| C437 | 库洛魔法使/单曲超特全集 |
| C442 | 人狼/卡通电影原声集 |
| C444 | 梦幻天女/原声集 |
| C449 | 天使禁猎区/OVA 原声集 |
| C451 | 游戏王/决斗 1 |
| C452 | 新世纪福音战士/歌唱集 |
| C456 | 幻想魔传最游记/原声集 |
| C457 | 海贼王/歌唱原声集 2 |
| C458 | 梦幻天女/原声集 2 |
| C459 | 一吻定情/广播音乐集 |
| C460 | 天使禁猎区/星幽界编 2/广 |
| C462 | 相聚一刻/Forever Remix |
| C463 | 纯情房东俏房客/原声集(二枚组) |
| C467 | 樱花大战 TV 版 BGM 集蒸气畜音馆 |
| C468 | 幻想魔传最游记/mage V1 |
| C469 | 樱花大战 TV 版/歌曲集 |
| C478 | 女神事务所/剧声版原声集 |
| C484 | 库洛魔法使/单曲全集 2 |
| C485 | 纯情房东俏房客单曲歌唱全集(2CD) |
| C488 | 袖珍女侍小梅/歌＆BGM |
| C489 | 机动战士钢弹/片尾曲精选 |
| C490 | 头文字 D/歌唱精选集 |
| C493 | 梦幻天女/原声集 3 |
| C498 | 头文字 D/歌曲精选集 |
| C499 | 万有引力/歌唱音乐集 TV－T |
| C500 | 名侦探柯南/单曲精选集 1 |
| C501 | 名侦探柯南/单曲精选集 2 |
| C503 | 樱花大战 OVA－轰华绚烂－光录音馆－2CD |
| C505 | 暗之末裔/绯色之月原声集 |
| C508 | 海贼王/歌唱原声集 3 |
| C509 | 日本卡通 non－stop 舞曲精选 |
| C510 | 头文字 D S. Eurobeat/剧场版 |
| C513 | 纯情房东俏房客/圣诞精选 |
| C514 | 游戏王/决斗 II 原声集 |
| C516 | 猎人 X 猎人/角色歌唱集(2CDS) |
| C520 | 守护女神月天/歌唱精选 2 |
| C521 | 邻家女孩 Cross road/原声集 |
| C523 | 头文字 D/Extra staged 原声集 |
| C525 | 闪电霹雳车 SAGA/歌唱集 |
| C528 | 头文字 D/The movie 原声集 |
| C529 | 猎人 X 猎人/歌唱集 |
| C531 | 头文字 D/D non－stop selecti |
| C534 | 纯情房东俏房客/女性角色 |
| C535 | 海贼王/剧声版音乐档案 |
| C536 | 时空幻境/卡通版原声集 |
| C540 | 幻想魔传最游记/原声集 V2 |
| C541 | 犬夜叉/音乐篇 |
| C542 | 头文字 D/歌唱精选集 red s |
| C545 | 猎人 X 猎人/原声集 3 |
| C546 | 新世纪福音战士/绫波零 |
| C548 | 北斗神拳/主题歌、插入歌 |
| C550 | 名侦探柯南/原声集 4－急 |
| C552 | 名侦探柯南/往天国的倒计时 |
| C562 | 纯情房东俏房客/Spring sp |
| C563 | 头文字 D/SOUND FILES |
| C564 | 暗之末裔/原声集 2－紫水 |
| C568 | 吸血鬼猎人 D/原声集 |
| C570 | NOIR/原声集 |
| C576 | 通灵童子/印象专辑 |
| C583 | 遥久时空/歌唱集 |
| C584 | 钢铁天使 2 式/原声集 |
| C585 | 女神事务所单曲精选集(2CD) |
| C587 | 天使领域/歌唱原声集 1 |
| C588 | 时空幻境卡通版/歌唱原声集 |
| C589 | 神隐少女/宫崎峻卡通电影 |
| C590 | 海贼王/音乐歌唱精选集 |
| C592 | 逮捕令/原声集 4 |
| C593 | 花右京女侍队/原声集 |
| C597 | 幻想魔传最游记/印象辑 3 |
| C599 | 银河游侠 EX 原声集 |
| C600 | 恐怖宠物店原声集 |
| C603 | 天使领域/角色歌唱集 |
| C604 | 幻想魔传最游记/剧场原声集 |
| C605 | 魔法战士．利维/原声集 1 |
| C606 | X－神威＆封真/歌唱精选集 |
| C607 | 星际牛仔/天国＆声－剧场原声集(2CD) |
| C609 | 机器人卡通舞曲/精选集 |
| C610 | 银河天使/歌唱广播剧 |
| C611 | 妹妹公主/歌唱原声集(2CD) |
| C615 | OVA 最游记/原声集 |
| C619 | 天使领域/歌唱原声集 2 |
| C620 | 银河游侠 EX/原声集 2 |
| C621 | 遥久时空/花鸟风月/印象专辑(3CD) |
| C625 | 逮捕令主题歌精选集(2CD) |
| C627 | NOIR(原声集)2 |
| C629 | 纯情房东(女性角色歌唱精选 2) |
| C631 | 魔法战士－利维(原声集)2 |
| C632 | 魔法少女猫(原声集) |
| C635 | 星界战旗 II(原声集) |
| C636 | 万有引力(歌唱精选全集) |
| C637 | 万有引力(歌唱精选全集金曲) |
| C638 | 幻想魔传－最游记(单曲精选集) |
| C639 | 猎人 X 猎人(单曲精[illegible] |
| C640 | 海贼王(单曲精选集) |
| C643 | 最游记－华焰之残梦(广播剧) |
| C644 | FLCL(原声集) I Addict |
| C645 | 守护女神月天/歌唱原声集 3 |
| C646 | 幻影天使－四季－印象专辑 |
| C647 | NOIR－黑之中之白(歌唱集) |
| C652 | R O D －原声集 |
| C657 | 海贼王－超级歌唱精选集(2CD) |
| C659 | 火宵之月(原声歌唱集) |
| C662 | 犬夜叉/电影版/音乐篇 |
| C663 | 幻影天使/原声集 |
| C669 | 百变小樱 CARD CARTOR SAKORA THEMA SONG COLLECTION |
| C670 | 宫崎峻卡通主题歌集/原声集 |
| C674 | X－原声集(ORIGINAL SOUNDTRACK I) |
| C675 | 太空战士/卡通版/音乐集 |
| C677 | 纯情房东－风崎律子歌唱精选集 |
| C681 | Ex－D 原声集－ORGINA SOUNDTRACK |
| C682 | 怪童丸－印象专辑 |
| C686 | 秀逗魔道士－NEXT(sound bible) |
| CE135 | 超级机械人大战@之天空之章原声集 |
| CE136 | 超级机械人大战@之大地之章原声集 |
| CB2 | 纯爱手札/藤崎诗织 |
| CB6 | 恶魔城 X/月下夜想曲 |
| CB8 | 纯爱手札/钢琴精选 2 |
| CB9 | 纯爱手札/歌曲精选 6 |
| CB14 | 机器人大战 F/完结篇 |
| CB15 | 寄生都市/异魔 2CD－1 |
| CB16 | 寄生都市/异魔 2CD－2 |
| CB17 | 纯爱骑士特别单曲演奏 |
| CB18 | 虹色的青春 |
| CB19 | 双界仪 |
| CB20 | 机器人大战 F/黄金选集 |
| CB25 | 机器人大战/歌曲精选集 2 |
| CB28 | 银河之星/歌曲集 VOL. 1 |
| CB29 | 银河之星/歌曲集 VOL. 2 |
| CB30 | 寄生都市/异魔 remixes |
| CB31 | 青涩之恋/角色单曲全集 |
| CB39 | 朝日奈夕子/Hero |
| CB43 | 侍魂/10 周年特别精选集 |
| CB46 | 悠久幻想曲/10 周年特别盘 |
| CB52 | 梦幻模拟战 V/原声集 |
| CB54 | 银河游侠 II/改编曲版 |
| CB55 | 银河游侠 II/原声集 2CD－1 |
| CB56 | 银河游侠 II/原声集 2CD－2 |
| CB65 | MiDi Power Pro 6 恶魔城 |
| CB67 | 伊苏国/精选集 |
| CB68 | 彩的恋曲/原声集 |
| CB71 | 特攻神碟/赤盘 |
| CB81 | 音速小子大冒险 2CD1 |
| CB82 | 音速小子大冒险 2CD2 |
| CB100 | 光明与黑暗续战篇 III |
| CB111 | 太空战士 VIII 代/原声集 D－4 |
| CB125 | 动感音乐/原声集 |
| CB126 | 吉他高手/原声集 |
| CB128 | 死寂之城/原声集 |
| CB131 | 莎木/超强 DC 原声集 |
| CB132 | 藤崎诗织/风之扉 |
| CB142 | 纯爱手札外传 3/原声集 |
| CB143 | 樱花大战 2/花组公演 |
| CB144 | 超级机械人魂/歌曲精选 |
| CB146 | 火魅子传－恋解/角色歌集 |
| CB163 | 科拿米 10 周年/主题曲 |
| CB165 | 圣剑传说－玛那传奇－2CD－1 |
| CB182 | 99 格斗之王/原声集(二枚组) |
| CB201 | 太空战士 1&2 代/原音全集 |
| CB202 | 太空战士 3 代/悠久风传说 |
| CB203 | 太空战士/交响组曲 |
| CB207 | 太空战士 6 代/Grand Finale |
| CB208 | 太空战士/祈祷 |
| CB212 | 太空战士 3 代/原声集 |
| CB216 | 太空战士 4 代/Celtic moon |
| CB217 | 太空战士 5 代/亲爱的朋友 |
| CB218 | 太空战士/成长的爱 |
| CB219 | 太空战士 7 代/原声集 豪华珍藏四枚组 精装外盒四枚组 |
| CB222 | 太空战士 7 代/原声集 |
| CB233 | 热爆劲舞 DDR3 MIX(二枚组) |
| CB236 | 梦幻模拟战－千年纪原声集(二枚组) |
| CB240 | 藤崎诗织/forever with you |
| CB243 | 超时空之仑一代/原声 |
| CB254 | 纯爱手札/特别精选歌 |
| CB257 | 莎木/Juke box |
| CB266 | 太空战士 VIII/钢琴精选 |
| CB267 | 龙魂骑士－救世传说 |
| CB268 | 萨尔达传说/re－arrange |
| CB270 | 妖精战士－亚克传承 3 |
| CB273 | 美少女电玩主题曲 |
| CB278 | 烙印战士－千年帝国鹰篇原声集 |
| CB282 | 女神战记/原声集(北欧女神) |
| CB284 | 太空频道 5/原声集 |
| CB288 | 女神战记/混音集(北欧女神) |
| CB295 | 莎木/第一章－横须贺 |
| CB301 | 太空频道 5/混音集 |
| CB302 | 超级机器人大战 a/原 1 |
| CB305 | 超级机器人大战 a/原 2 |
| CB309 | 幻想水浒传 II/音乐集 |
| CB310 | 超级机器人大战 a/原 3 |
| CB319 | 女神战记/歌唱混音集 |
| CB325 | 樱花大战/组太正 15 年音乐原声集 |
| CB333 | 格斗天王/混音集 94－2000 精选 |
| CB3[illegible] | 魔术士[illegible] |
| [illegible]48 | 太空战士 9[illegible]原声集 |
| CB355 | CAPCOM VS SNK 2000 |
| CB372 | 太空战士 9 代/原声集 PLUS |
| CB383 | 传说的旋律－爱之章/原声集 |
| CB397 | 梦幻之星/网络游戏原声集 |
| CB420 | 保镖/原声集(2CDS) |
| CB422 | 樱花大战/新世纪倒数计时 |
| CB425 | 时空幻境 3 |
| CB462 | 超级机器人大战 a/完全原声集 |
| CB470 | 太空战士 V/钢琴精选集 |
| CB194 | 超时空要塞 VF－X 原声集 |
| CB458 | 太空战士 X(10 代)原声集 4CD |
| CB445 | 遥久时空音乐集 |
| CB463 | 英雄战记－泪之环境传说 2CD |
| CV5 | 绪方惠美/MO |
| CV7 | 樱井智/OVERLAP |
| CV15 | 井上喜久子 |
| CV16 | TWO－MIX/Dream Tactix |
| CV19 | 丹下樱/New Frontier |
| CV20 | 樱井智/12 的旋律 |
| CV21 | 林原惠/CD FILE I REFL |
| CV23 | 米仓千寻/Always |
| CV24 | Wei kreuz/schlag des |
| CV27 | TWO MIX/Barpue best |
| CV32 | 久川绫/PORTRAIT |
| CV34 | TWO MIX/ Best 1995－98 |
| CV35 | Wei kreuz/das ewige |
| CV38 | 坂本真绫/DIVE |
| CV39 | 林原/Perfume |
| CV40 | 林原/Shamrock |
| CV44 | 宫村优子/Best collection |
| CV47 | 新居昭乃/空之庭 |
| CV52 | 高桥洋子/Best pieces2 |
| CV62 | 井上喜久子 |
| CV65 | 高桥洋子/Harmonium |
| CV68 | 林原/SPHERE |
| CV71 | 子安武人 |
| CV72 | 林原/WHATEVER |
| CV74 | 饭冢雅美/so loving |
| CV75 | 林原/enfleurang |
| CV77 | 林原/half and hal |
| CV84 | TWO －MIX/Vision for |
| CV85 | TWO－MIX/rhythm |
| CV88 | 林原/iravati |
| CV90 | 米仓千寻 COLLURS |
| CV91 | 结城比品/时之断层＋ |
| CV92 | 板本真绫/最新精选集 |
| CV93 | Wei Kreuz/Gluhen |
| CV94 | 林原/bertemu |
| CV96 | 卒业 M&E. M. U 最终 |
| CV98 | 关智－/Naked mind |
| CV106 | 横山智佐/Best selectio |
| CV109 | 桑岛法子/Best selectio |
| CV115 | TWO MIX |
| CV123 | 林原/VideoCo(VCD) |
| CV124 | 米仓千寻/apples |
| CV127 | Wei kreuz/Gluhen－Da |
| CV129 | 置点龙太郎/空 |
| CV130 | 速水奖/Garpefruit |
| CV131 | 坂本真绫/Grapefruit |
| CV134 | Wei kreuz/精选集 |
| CV135 | TWO－MIX/2010101 |
| CV140 | 米仓千寻/Winter best spur |
| CV145 | 子安武人/STELLA |
| CV147 | 坂本真绫 |
| CV148 | 嶇江由衣 |
| CV157 | 奥井雅美 DEVOTION |
| C656 | 万有引力(广播剧)－SOUND STORY |
| C653 | 卡通治愈系列(新卡通歌) |
| CA100 | 新世纪福音战士(音乐集)III |
| CA111 | 乱马 1/2 格斗歌(精选) |
| CA41 | 龙猫/宫崎峻电影原声集 |
| CA42 | 魔女宅急变/电影原声集 |
| CA43 | 天空之城/电影原声集 |
| CA44 | 天空之城/交响原声集 |
| CA45 | 日本动画 25 周年纪念盘卡通歌大全集 1(2CD) |
| CA47 | 日本动画 25 周年纪念盘卡通歌大全集 2(2CD) |
| CA49 | 日本动画 25 周年纪念盘卡通歌大全集 3(2CD) |
| CA51 | 日本动画 25 周年纪念盘卡通歌大全集 4(2CD) |
| CA56 | 圣斗士星矢/1997－少年记 |
| CA57 | 圣斗士星矢/1996 歌选集 |
| CA58 | 圣斗士星矢/最强畅销集 1 |
| CA59 | 圣斗士星矢/BOYS BE |
| CA63 | 库洛魔法使全集歌唱总汇 4CD |
| CA69 | 神隐少女/宫崎峻电影印象 |
| CA81 | 宫崎峻卡通音乐精选交响 |
| CA95 | 圣斗士星矢/冥王篇 |
| CA141 | 超时空要塞 MACROSS/坂岛真理 |
| CA142 | 超时空要塞 MACROSS/银河 |
| CA143 | 超时空要塞 MACROSS/遥想 |
| CA144 | MACROSS PLUS/原声集 2 |
| CA145 | MACROSS PLUS/原声集 |
| CA160 | 玻璃之国的宫崎骏动画的世界 |
| CA172 | 超时空要塞 MACROSS/原声集 2 |
| CA173 | 电影超时空要塞 MACROSS/爱还记得吗 |
| CA174 | 神剑闯江湖－明治剑客浪温谭/原声集 |
| CA175 | 神剑闯江湖－明治剑客浪温谭/原声集 |
| CA176 | 神剑闯江湖－明治剑客浪温谭/原声集 III |
| CA180 | 名侦探柯南/原声集 1 |
| CA181 | 名侦探柯南/原声集 2(2CD) |
| CA183 | 名侦探柯南/原声集 3 |
| CA185 | 桔子酱男孩/光希的剧伴音乐集 |
| CA187 | 三只眼/地这卷 |
| CA207 | 幽游白书/原声集 |
| CA208 | 幽游白书/原声集 2－魔界之扉编 |
| CA209 | 幽游白书/音乐格斗编 1 |
| CA210 | 幽游白书/音乐格斗编 2 |
| CA211 | 幽游白书/音乐格斗编 3 魔界传说 |
| CA212 | 五星物语/原声集 |
| CA215 | 风之谷/交响乐－风之传说 |
| CA219 | 海潮之声/音乐集 |
| CA220 | 古灵精怪－橙路 loving heart |
| CA221 | 古灵精怪－橙路/原声集 |
| CA222 | 古灵精怪－橙路/音乐集 |
| CA224 | 新古灵精怪－迷你印象专辑 |
| CA225 | 新古灵精怪－印象专辑 |
| CA230 | 乱马 1/2－最强音乐篇 |
| CA231 | 乱马 1\2－决战桃幻乡/夺回新娘/音乐编 |
| CA110 | 乱马 1/2 DOCO FIRST |
| CA108 | 乱马 1/2 热斗歌合战 |
| CA107 | 乱马 1/2 音乐道场 |
| CA119 | 七龙珠 Z 歌唱全集(2CD) |
| CA131 | 青之 6 号(原声集)2 |
| CA96 | 吸血鬼猎人 D(原声集) |
| CA109 | 乱马 1/2 歌历(平成 3 年度版) |
| CA118 | 橙路新－古灵精怪(原声集) |
| CA112 | 乱马 1/2－开幕＋闭幕的(主题歌集) |
| CA105 | 猫眼(原声集)CAT 'S EYE |
| CA130 | 青之 6 号(原声集) |
| CA132 | 福星小子－拉姆的歌唱(精选集)1 |
| CA133 | 福星小子－拉姆的歌唱(精选集)2 |
| CA135 | 女神事务所－特典王＋(企画盘全集)2CD |
| CA139 | 女神事务所－女神的赠物＋(声优全集)2CD |
| CA137 | 女神事务所－音乐编＋(音源全集)2CD |
| CA134 | 福星小子－主题歌精选混音集 |
| CA103 | 海底两万里(歌唱精选集)2CD |
| CA116 | DNA－SOUND TRACE(原声集) |
| CA117 | X 战记 ORIGINAL SOUNKTRACK 原声集 |
| CA115 | 电影少女(印象专辑) |
| CA114 | 电影少女(原声集) |
| CA99 | 新世纪福音战士(音乐篇)II |
| CA98 | 新世纪福音战士(音乐篇)I |
| CB489 | 太空战士外传(原声集)2CD |
| CB480 | 太空战士 VI(piano collections) |
| CB532 | 特攻神碟 2(原声集) |
| CB508 | 青涩之恋 2(超级歌唱精选) |
| CB496 | 太空战士(单曲精选集) |
| CB477 | 音速小子－大冒险 2(原声集)2CD |
| CB481 | 樱花大战(混音＋单曲精选集)2 |
| CB495 | 纯爱手札 2－外传 3(原声集) |
| CB493 | 死寂之域 2(原声集) |
| CB521 | 永恒阿尔卡迪亚(原声集) |
| CB506 | 樱花大战－海神别庄(五周年纪念公演) |
| CB500 | 三国无双(原声集) |
| CA1 | 樱花大战 2/歌谣全集 |
| CA2 | 宫崎峻作品主歌全集 |
| CA3 | 樱花大战 2/蓄音管 2CD |
| CA32 | 龙猫/歌曲及伴唱集 |
| CA33 | 宫崎峻/卡通音乐全集 1 |
| CA34 | 宫崎峻/卡通音乐全集 2 |
| CA36 | 风之谷/宫崎峻电影原声集 |
| CA37 | 萤火虫之墓/电影原声集 |
| CA38 | 红猪/宫崎峻电影原声集 |
| CA39 | 儿时的点点滴滴/原声集 |
| CA40 | 萤火虫之墓/原声集 2 |
| CA97 | 神剑闯江湖－主题歌精选集 |
| CA239 | 宫崎骏的世界 III－音乐盒精选集 |
| CA177 | 神剑闯江湖－《明治剑客浪漫谭》原声精选集 |
| CA5－9 | 圣斗士星矢 25 周年纪念特辑 5CD |
| CB211 | 太空战士－混音集 |
| CB451 | 史克威尔－歌唱精选集 |
| CB438 | 樱花大战 3－巴里歌谣全集 |
| CB72 | 幻想水浒传 II－原声集 4CD |
| CB385 | 鬼武者－原声集＋交响组曲 2CD |
| CB40 | 特攻神碟(合金装备) |
| CB42 | 格斗天王/10 周年特别盘 |
| CB44 | 刀魂/大型机台音乐集 |
| CB77 | 超级机器人大战/钢的战场 |
| CB427 | 樱花大战/新春歌谣秀 |
| CB440 | 樱花大战/单曲精选集 1 |

**邮购须知**:1、本店开展邮购业务多年,信誉可靠,邮购尽可放心。2、邮购请在汇款单上填写收件人姓名及详细地址、联络电话,以便及时收到包裹;收款地址:沈阳市铁西区南八中路 78 号,邮编:110023,收款人:陆红疆;3、一个月仍未收到包裹者,请拨打邮购查询电话:024－25850632。如对邮购部的服务不满意,请拨打投诉电话:(0)13940412118。